Nakatani Yukiko

TOEI ANIMATION
PRECURE WORKS

©ABC-A・東映アニメーション

カバーイラスト 中谷友紀子 ／ 仕上げ 東映アニメーション

カバーイラスト 中谷友紀子 ／ 仕上げ 東映アニメーション

Nakatani
Yukiko
TOEI ANIMATION
PRECURE WORKS

CONTENTS

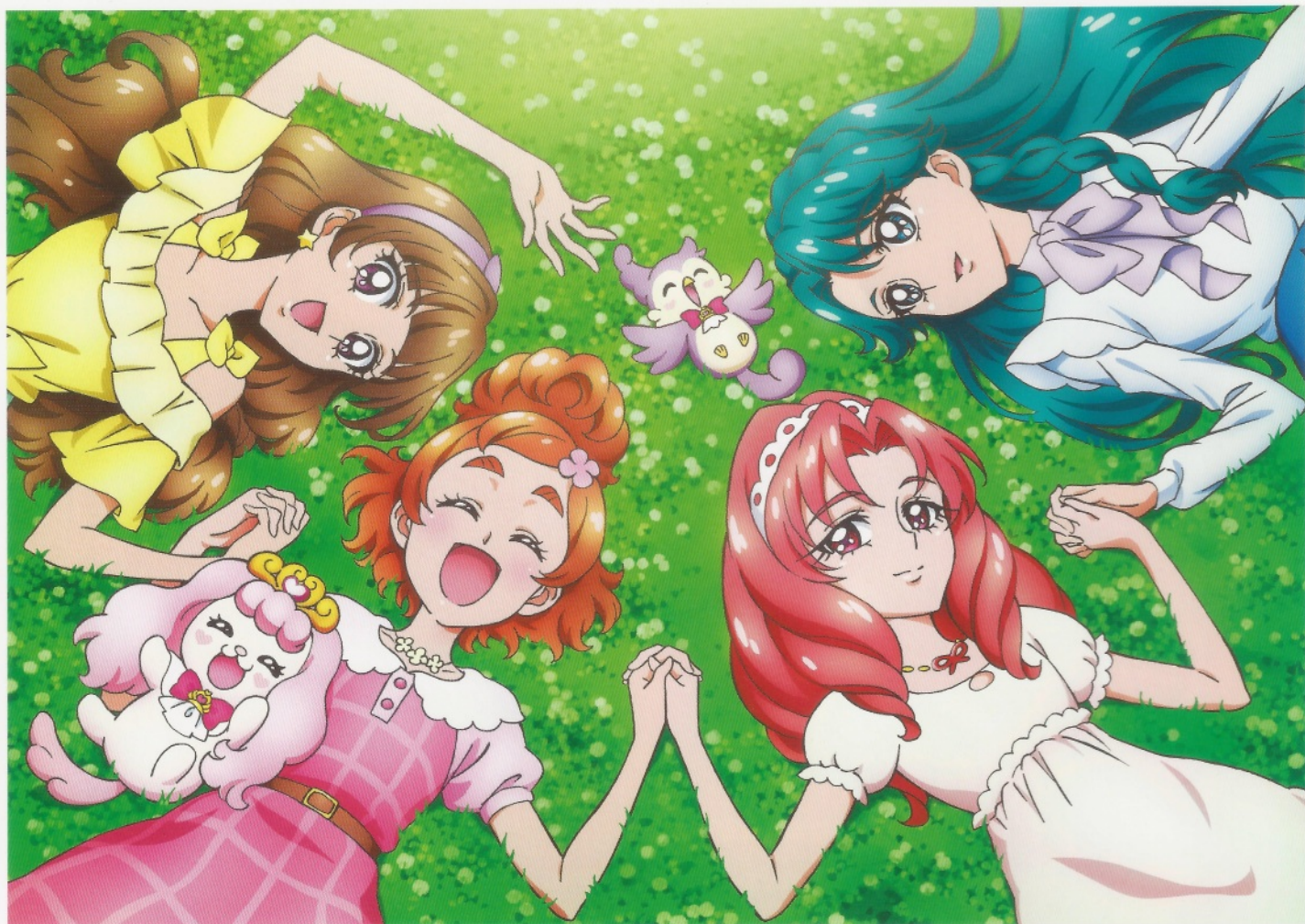
ACT 01

Go! PRINCESS PRECURE ILLUSTRATION GALLERY

第1章 Go!プリンセスプリキュア イラストギャラリー

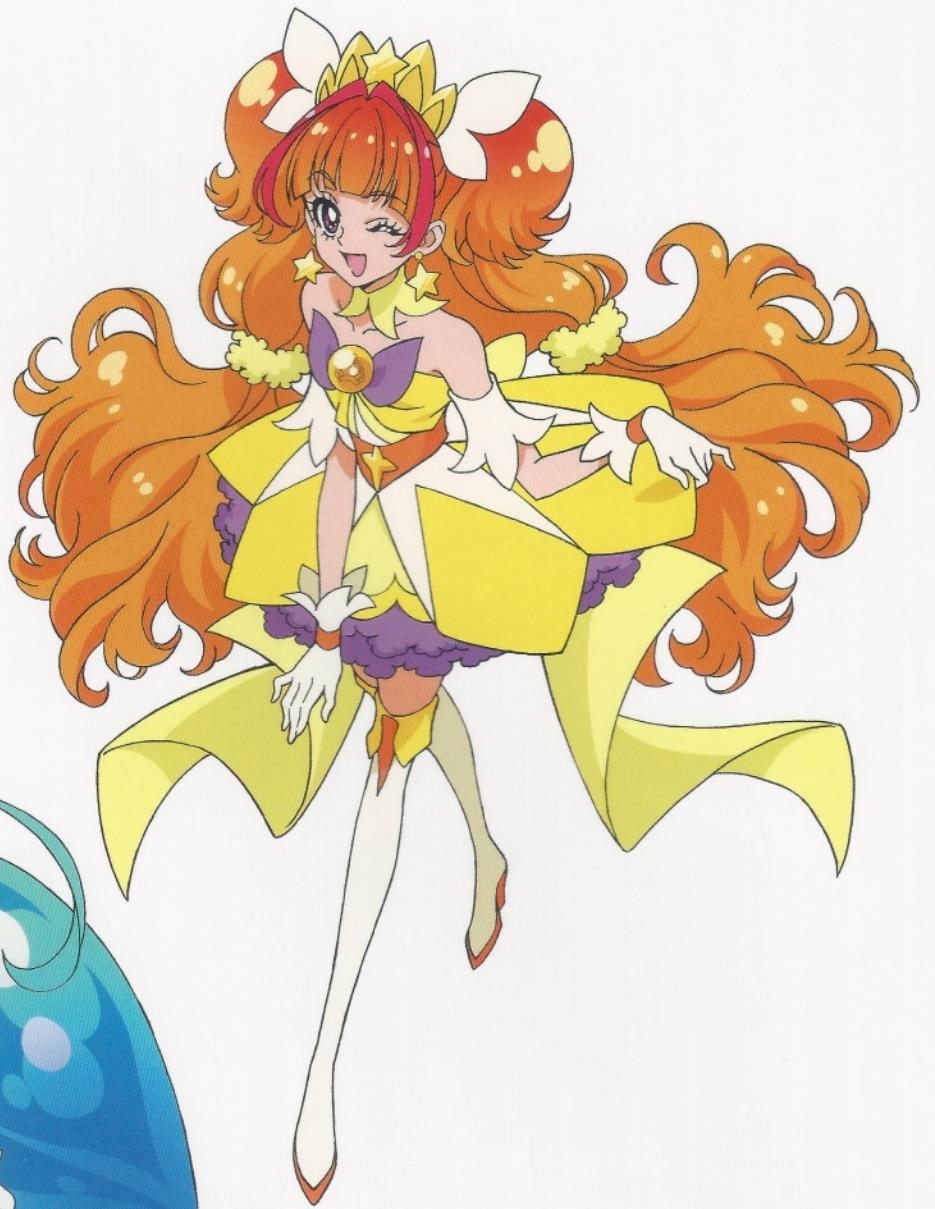
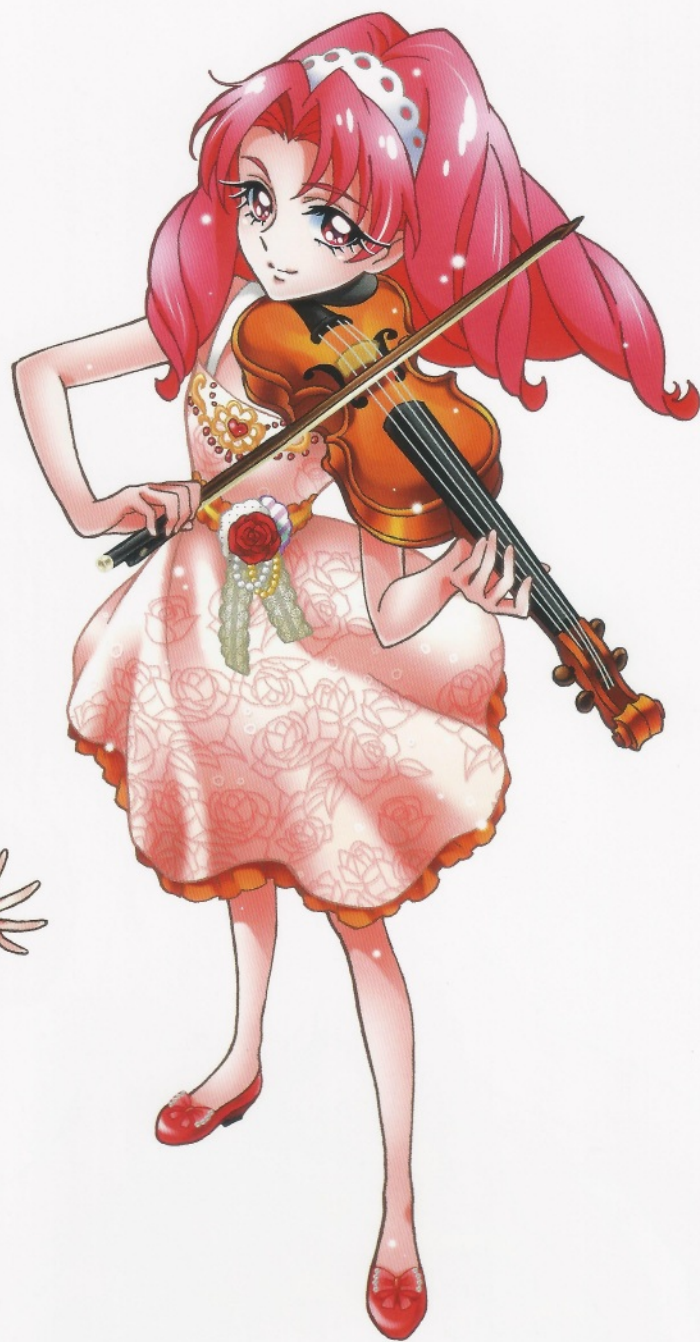
2015年2月から翌年1月にかけて放映された“プリキュア”シリーズの通算12作目『Go！プリンセスプリキュア』。そのメインビジュアルやスチール、パッケージジャケット（DVD第1巻および第9巻～第16巻、Blu-ray）など、中谷が手掛けたイラストをまとめて掲載。また、中谷が総作画監督として参加した劇場作品『映画プリキュアドリームスターズ！』の色紙など、貴重なイラストもあわせて掲載した。

DATA

「Go！プリンセスプリキュア」 2015年2月～2016年1月 ABC・テレビ朝日系列 全50話
「映画プリキュアドリームスターズ！」 2017年3月 公開

『Go!プリンセスプリキュア』DVD vol.1～16 各巻3話収録（vol.15・16は4話収録）発売元：株式会社マーベラス 好評発売中

ごきげんよう!

o!プリンセスプリキュア』Blu-ray vol.1～4 各巻12話収録（vol.4は14話収録）発売元：株式会社マーベラス 好評発売中

Go!
Princess
Precure
Thank You!
Yukiko Nakatani
2018

ACT 02

Go! PRINCESS PRECURE CHARACTER DESIGN

第2章 Go!プリンセスプリキュア キャラクター設定

子供の頃に読んだ絵本がきっかけとなり、自分も「プリンセスになりたい」と願う春野はるか。彼女と仲間たちが、世界を絶望で覆い尽くそうとする闇の勢力・ディスダークと戦う本作のメインモチーフは、タイトルからもわかる通り「プリンセス」。そのデザインはきらびやかでしとやか、と同時に力強さも感じさせる。ここではメインキャラクターを中心に、中谷が手掛けた設定画をまとめて掲載した。

HARUKA HARUNO / CURE FLORA

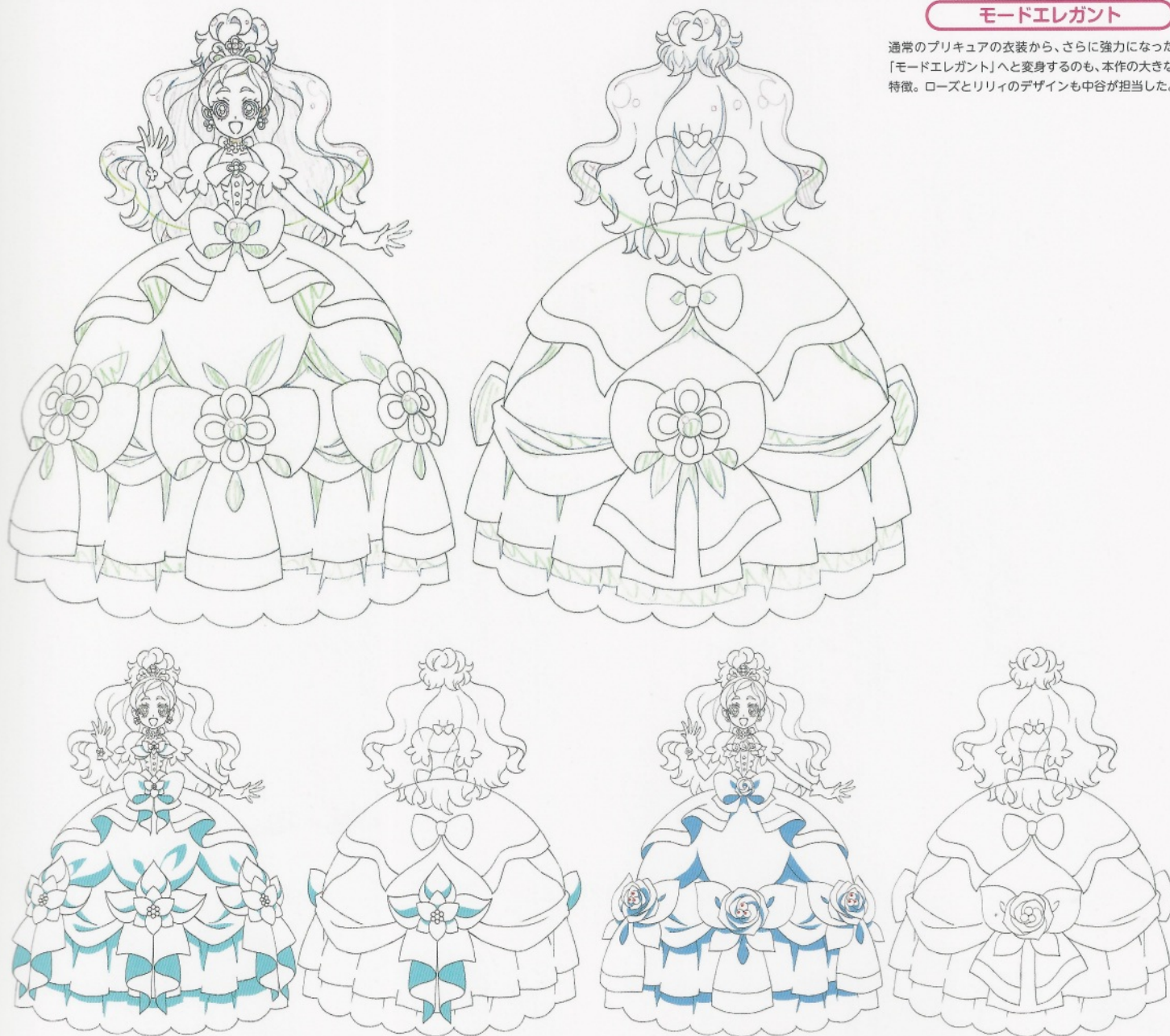
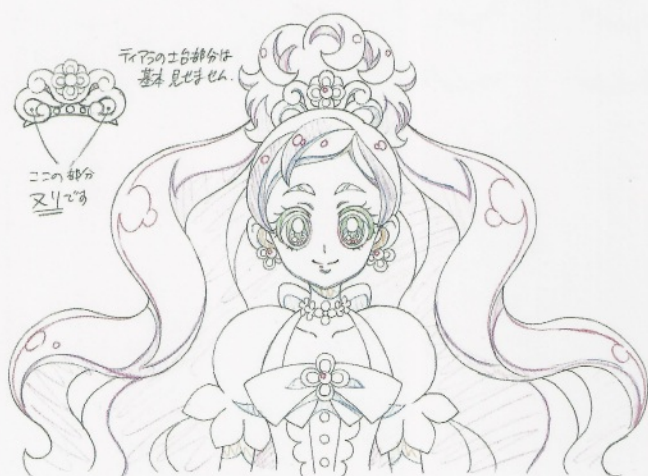
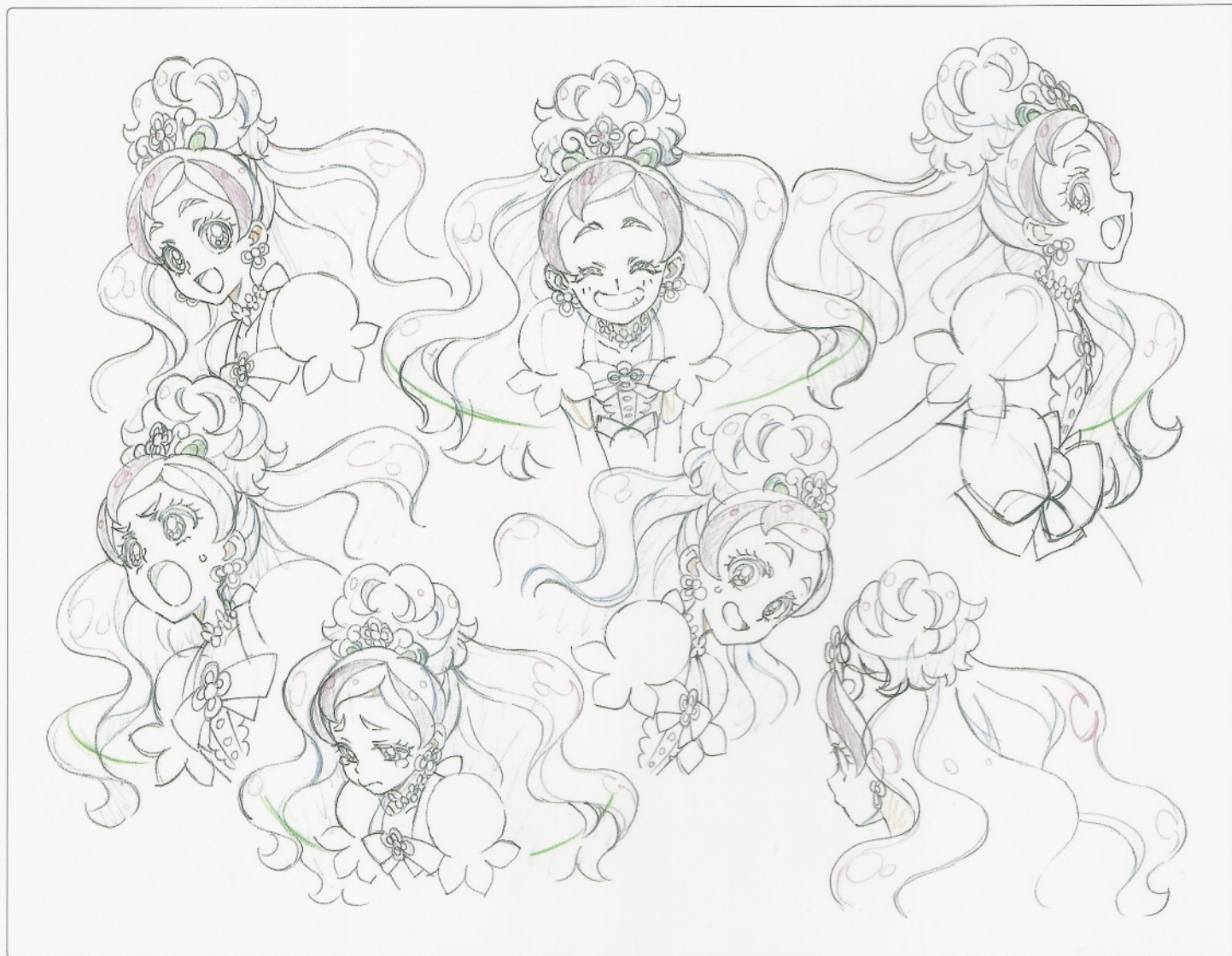
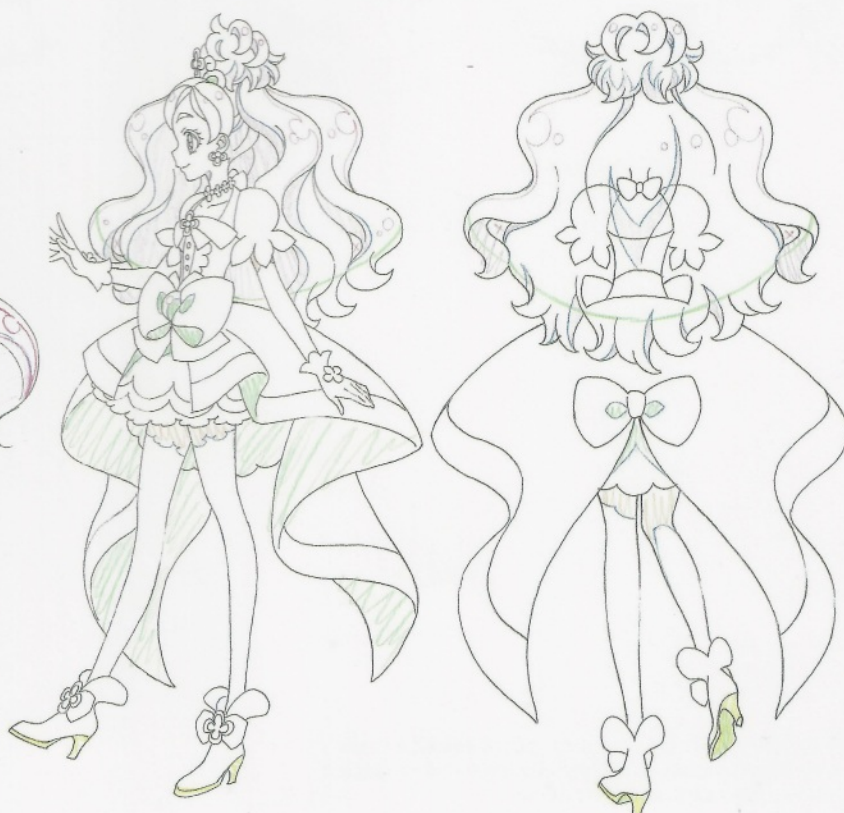
春野はるか キュアフローラ

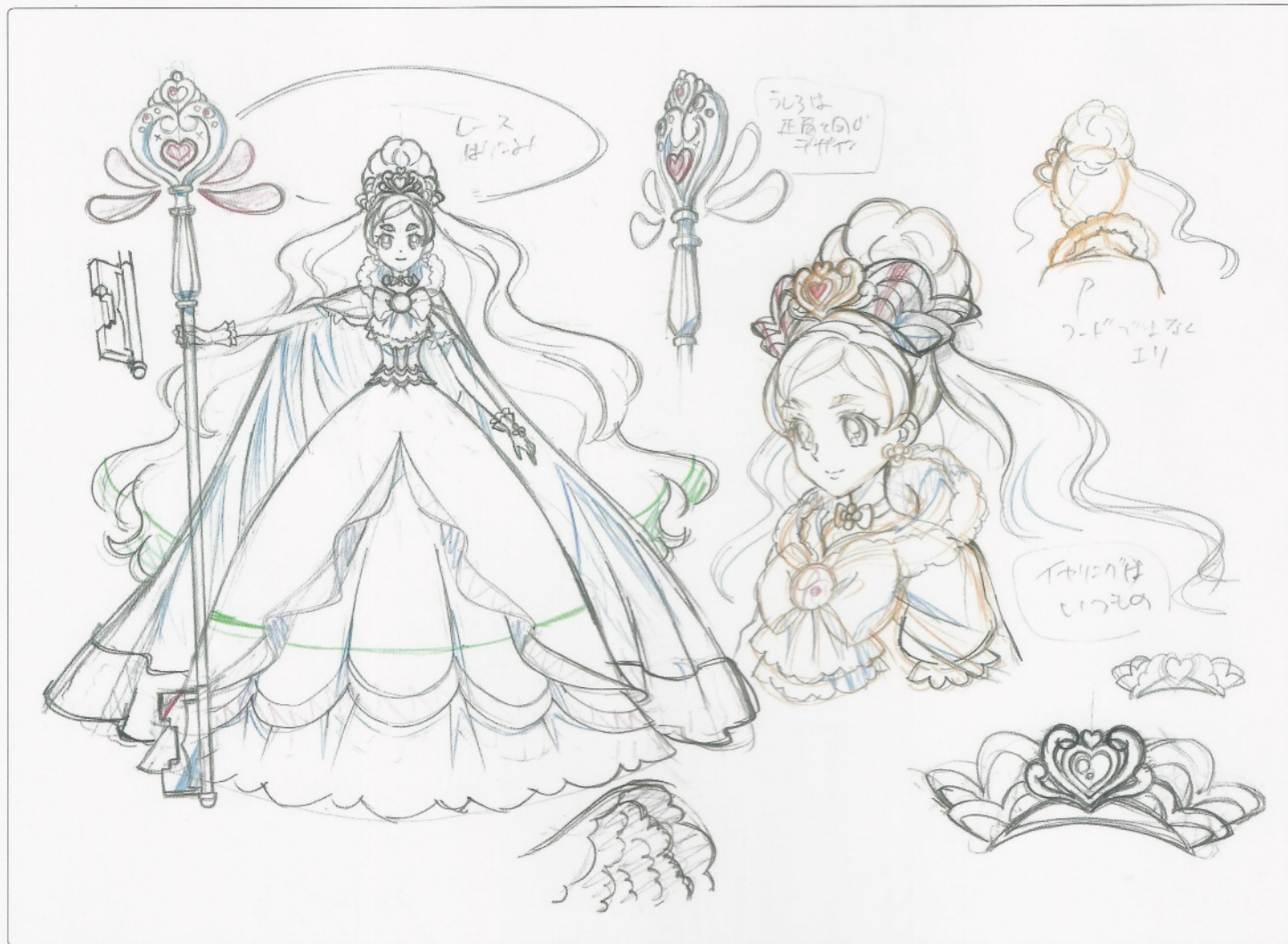
いつも元気いっぱい&笑顔がキュートな、ノーブル学園に通う中学1年生。好きなものは花と動物で、「花のプリンセス」という題名の絵本を子供の頃から愛読。この本に出てくるような「プリンセス」になることが、将来の夢でもある。幼少期にカナタから渡されたドレスアップキーが、彼女の運命を大きく変えることになる。

NAKATANI'S COMMENTARY

フローラは、最初に提出したラフスケッチの段階から、それほど要素が変わっていないですね。コンセプトは「プリンセス」と「花」なのですが、改めて見直すとそれほど「花」のモチーフは前面に出ていません。主人公なので、みんながすぐに思い描くような、スタンダードなドレスにしようと思いながら、デザインをまとめていきました。

モードエレガント

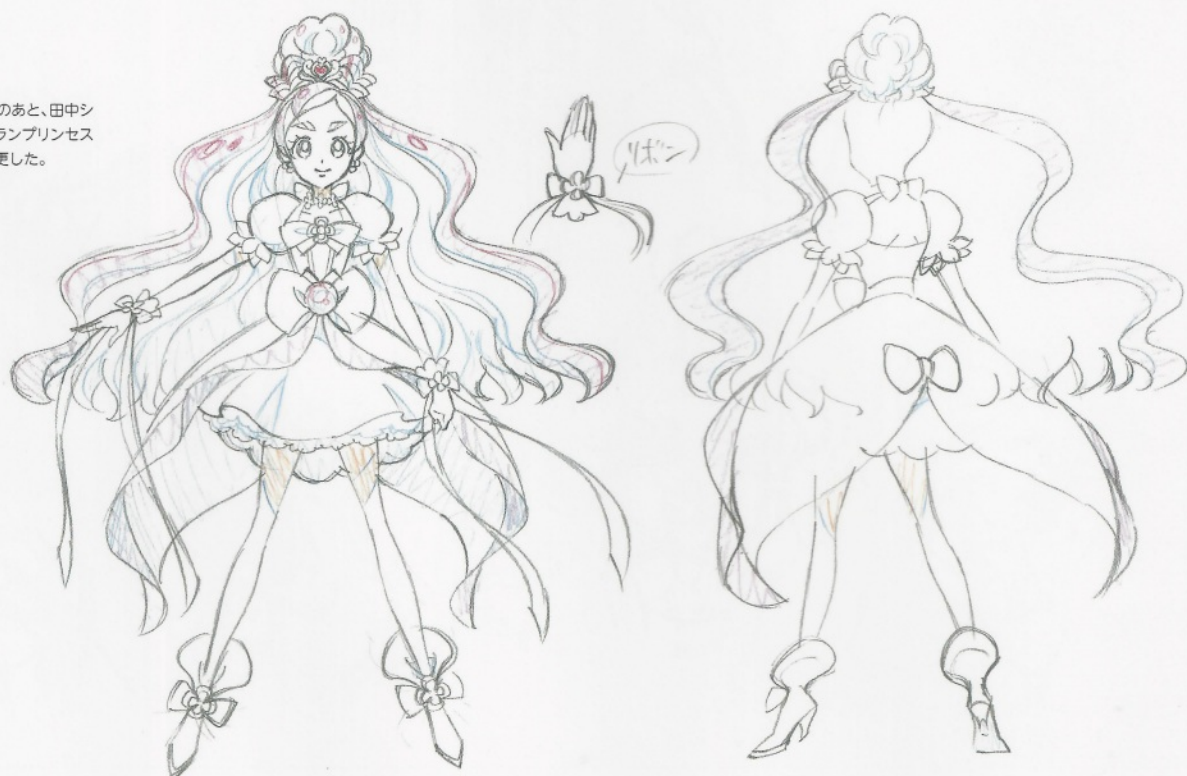
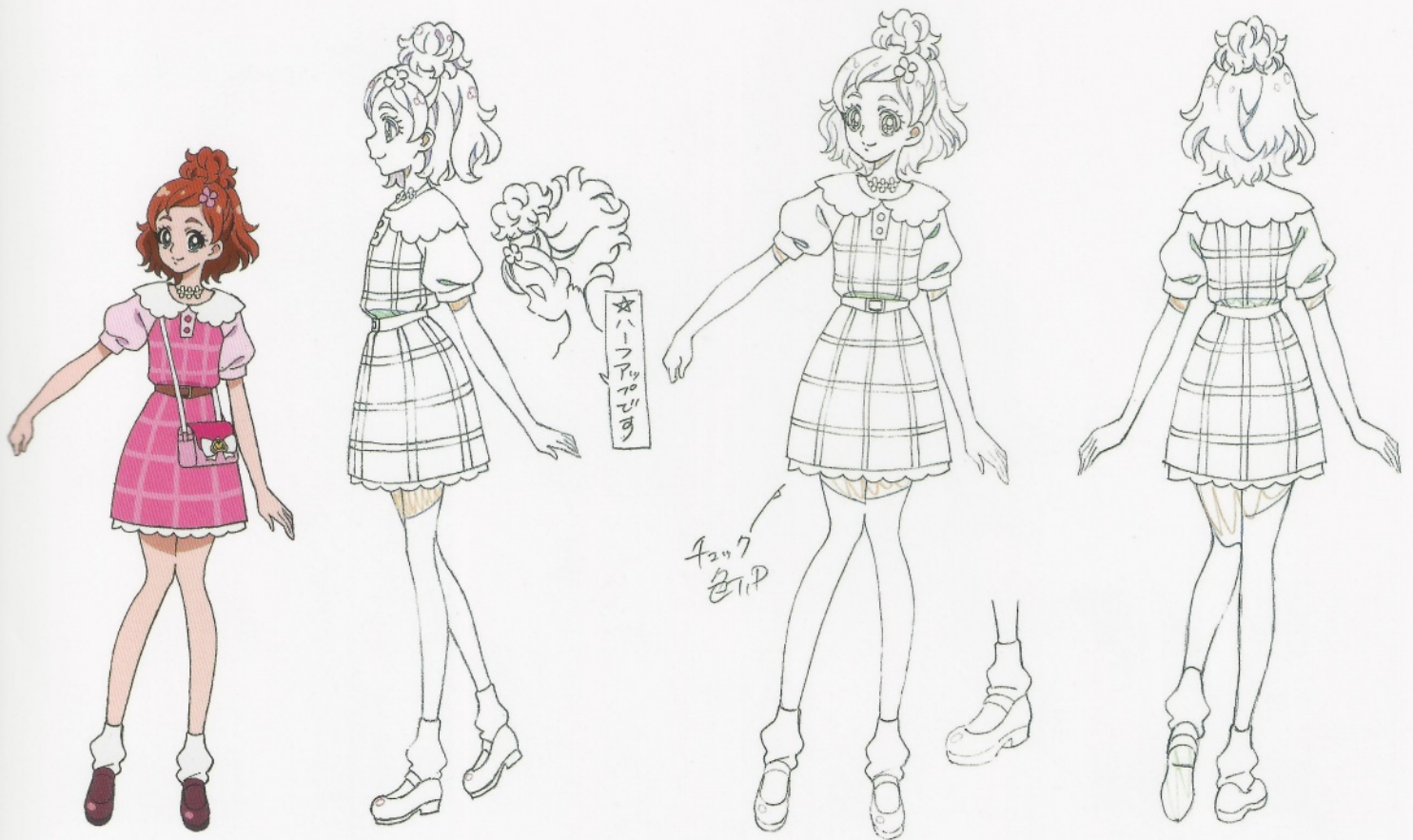
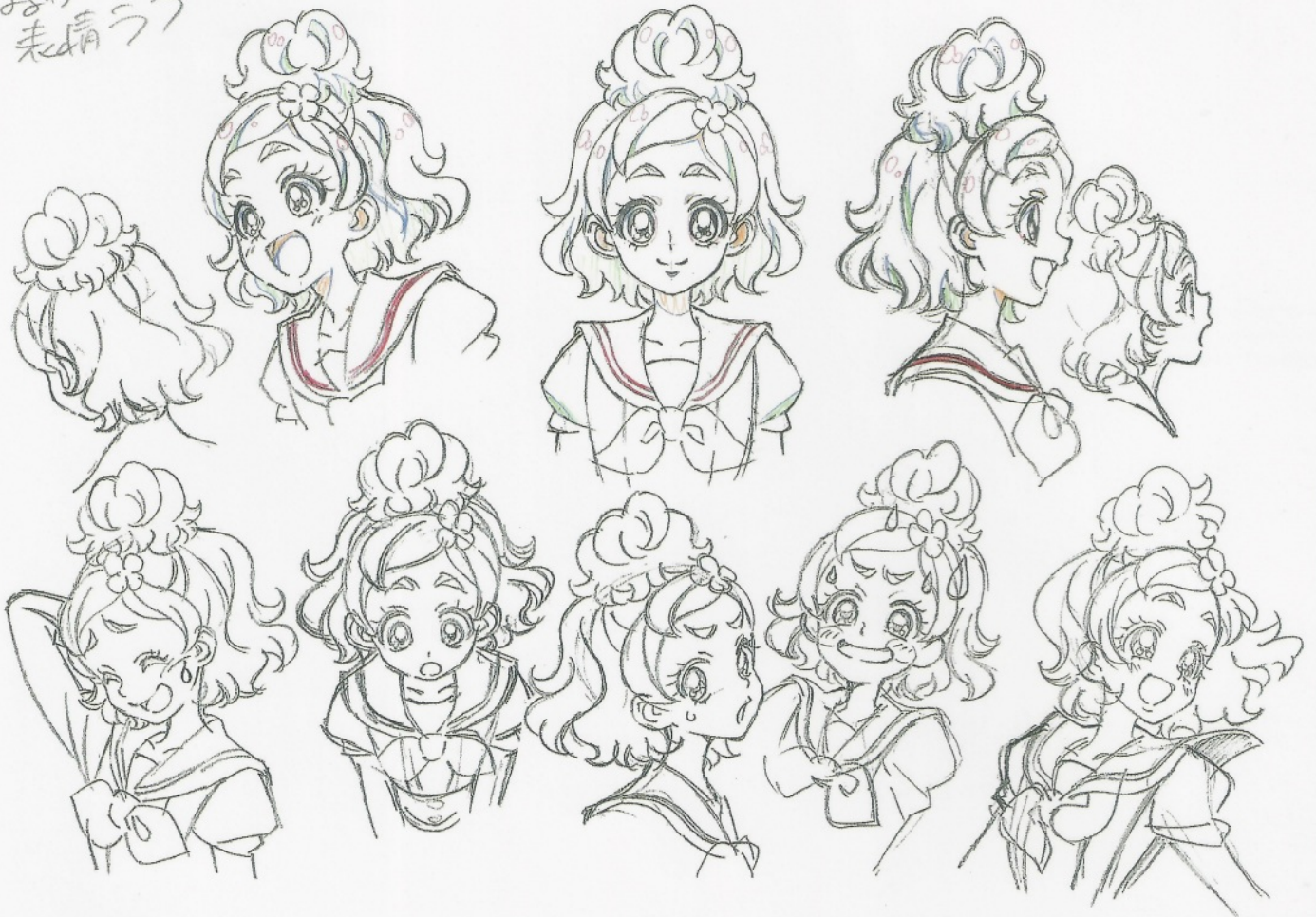
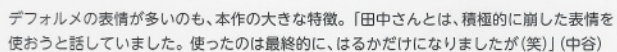
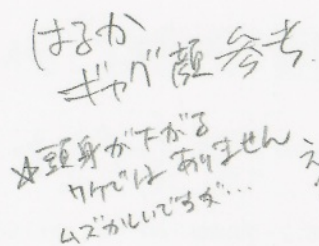
通常のプリキュアの衣装から、さらに強力になった「モードエレガント」へと変身するのも、本作の大きな特徴。ローズとリリィのデザインも中谷が担当した。

キュアフローラのパーツ参考。袖についている花びらが5枚あるなど、細部にまで神経が行き届いている。またプリンセスがモチーフのため、乱暴なアクションは避けるよう、意識していたという。

キュアフローラのディテール参考。頭につけたティアラについて、
作画時の注意が書き加えられている。

グランプリンセス

はるかたちが夢見る「究極のプリンセス」であるグランプリンセス(ラフ)。
長い杖を構えてしっかりと前を向いた姿からは、どこか凛とした雰囲気が漂う。

キュアフローラの最終形態(ラフ)。このあと、田中シリーズディレクターの指示により、グランプリンセスに合わせてリボンの位置を胸元に変更した。

☆ハーフアップです

チェック

はるか
表情ラフ

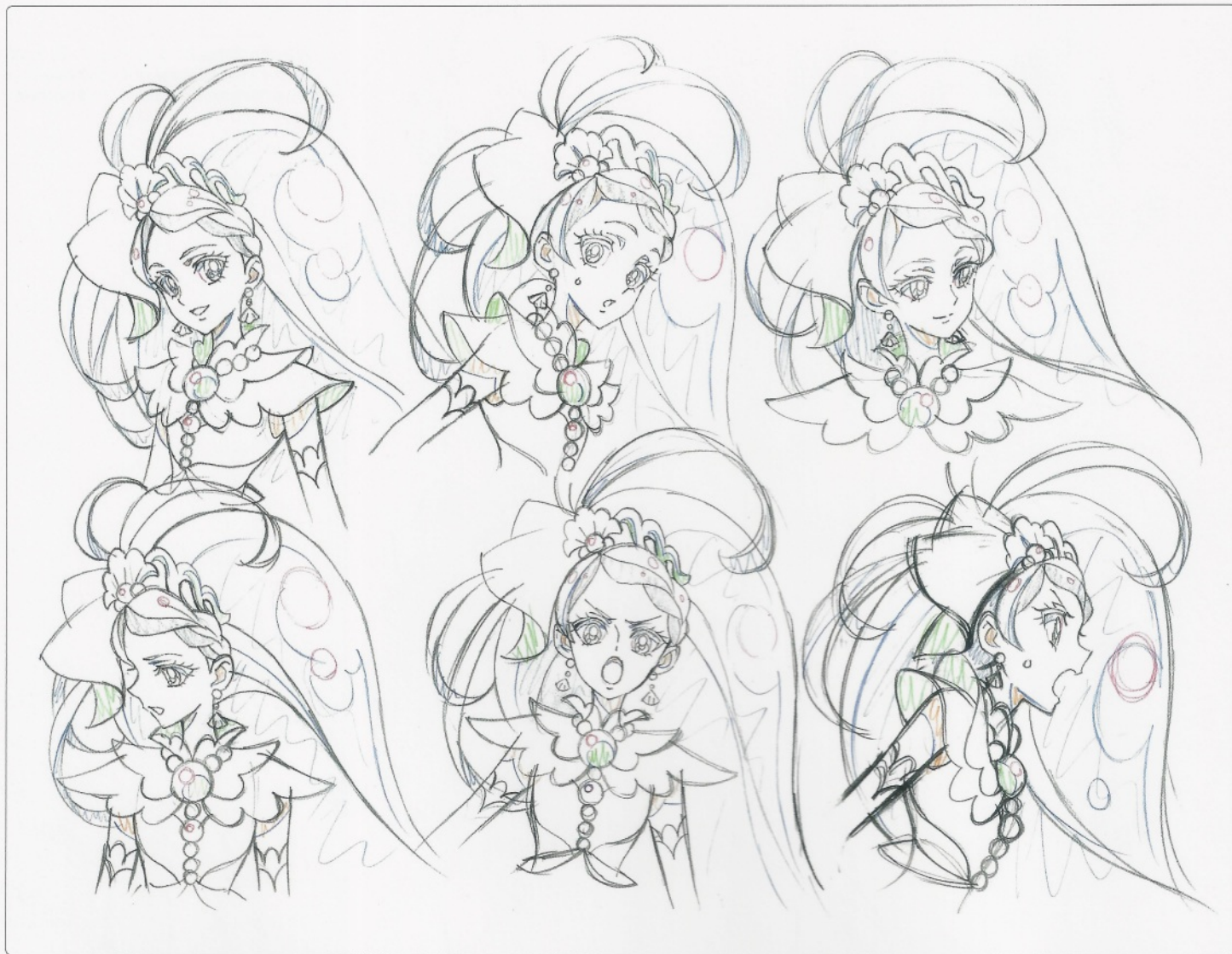
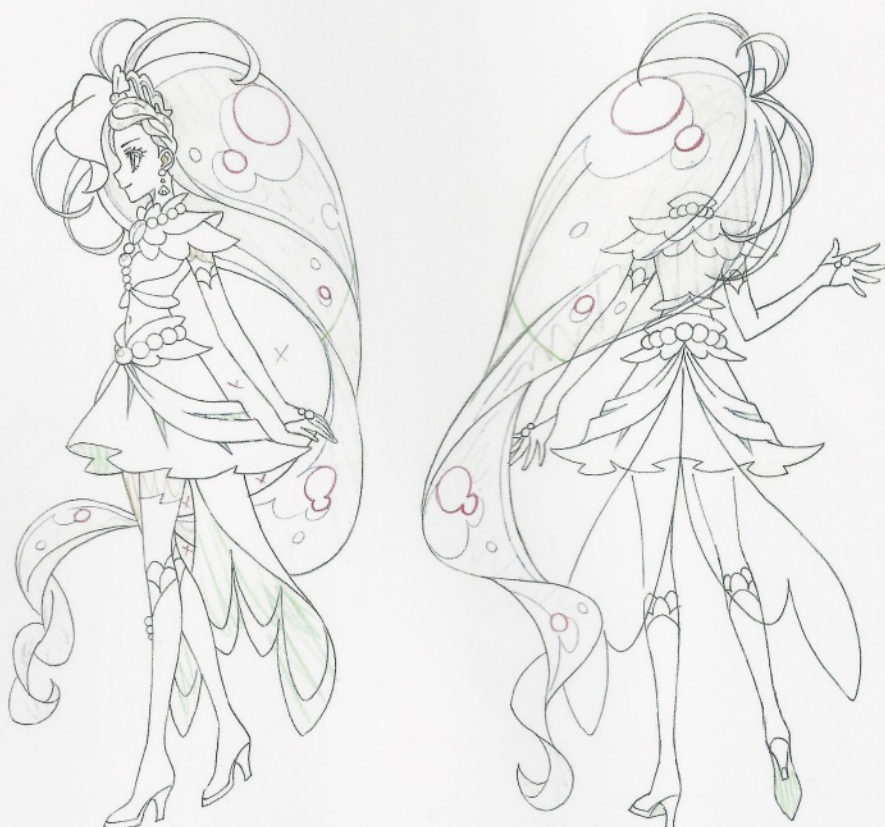
デフォルメの表情が多いのも、本作の大きな特徴。「田中さんとは、積極的に崩した表情を使おうと話していました。使ったのは最終的に、はるかだけになりましたが(笑)」(中谷)

幼少期(4歳)のはるか(右)とパジャマ姿(上)。明るく元気いっぱいな性格は、子供の頃から変わっていないようだ。

MINAMI KAIDO / CURE MERMAID

海藤みなみ
キュアマーメイド

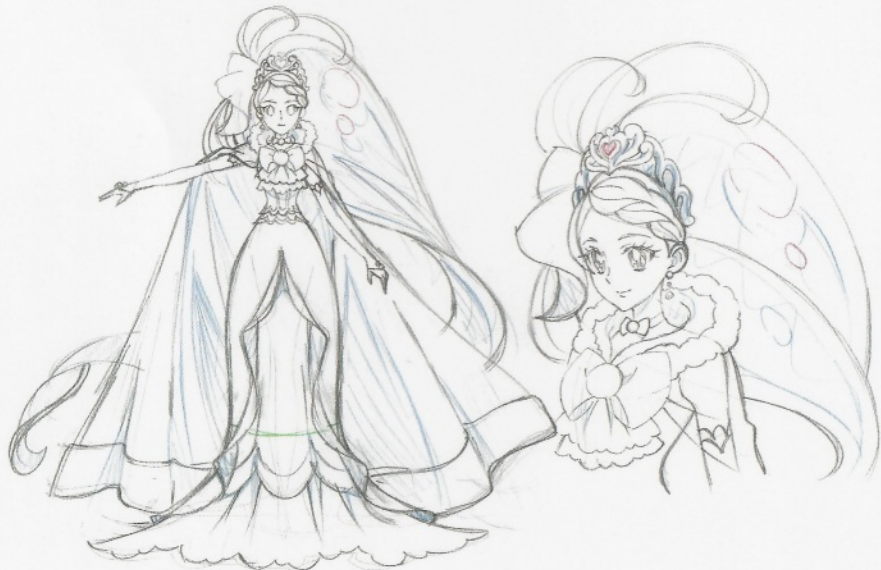
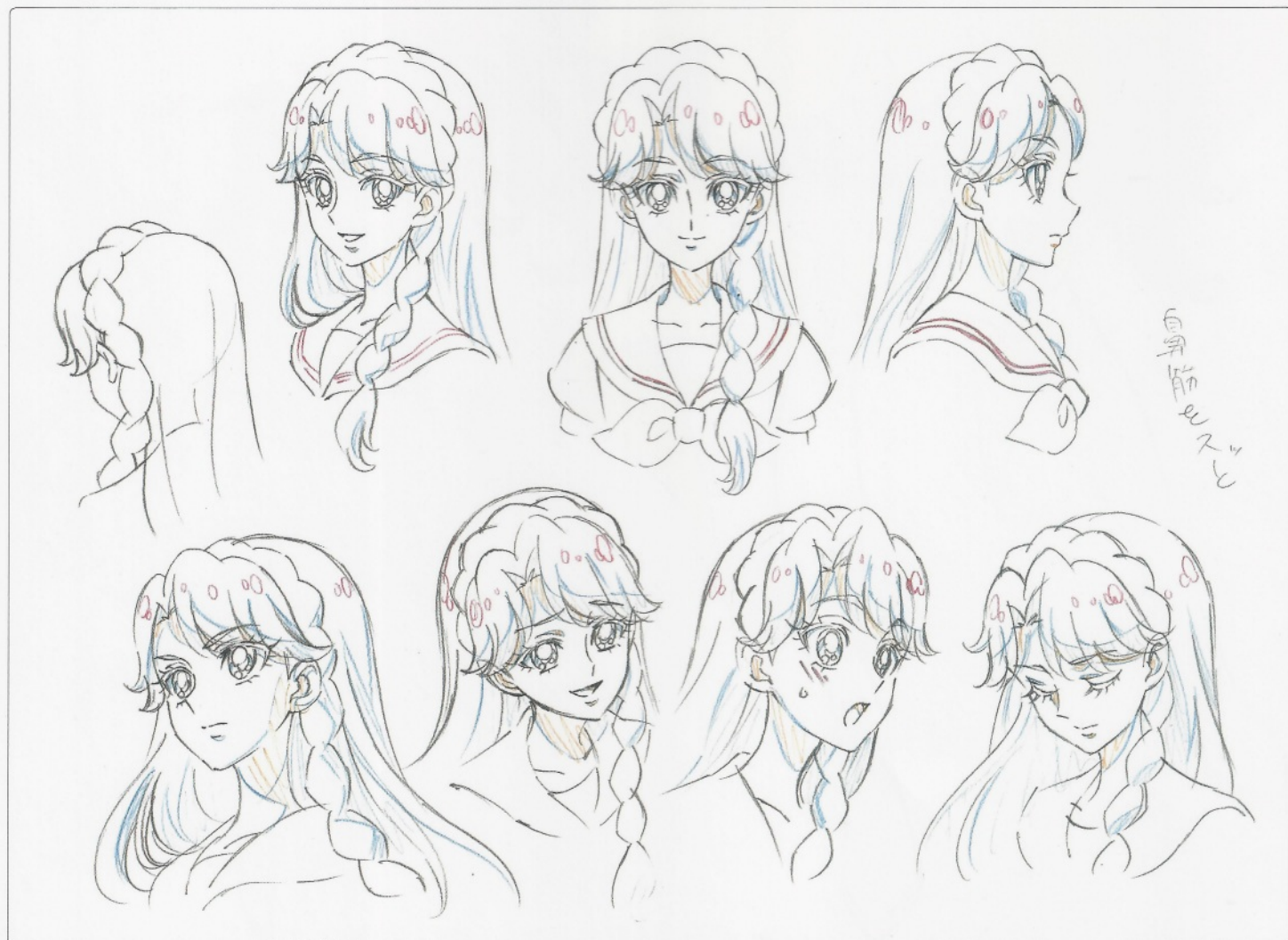
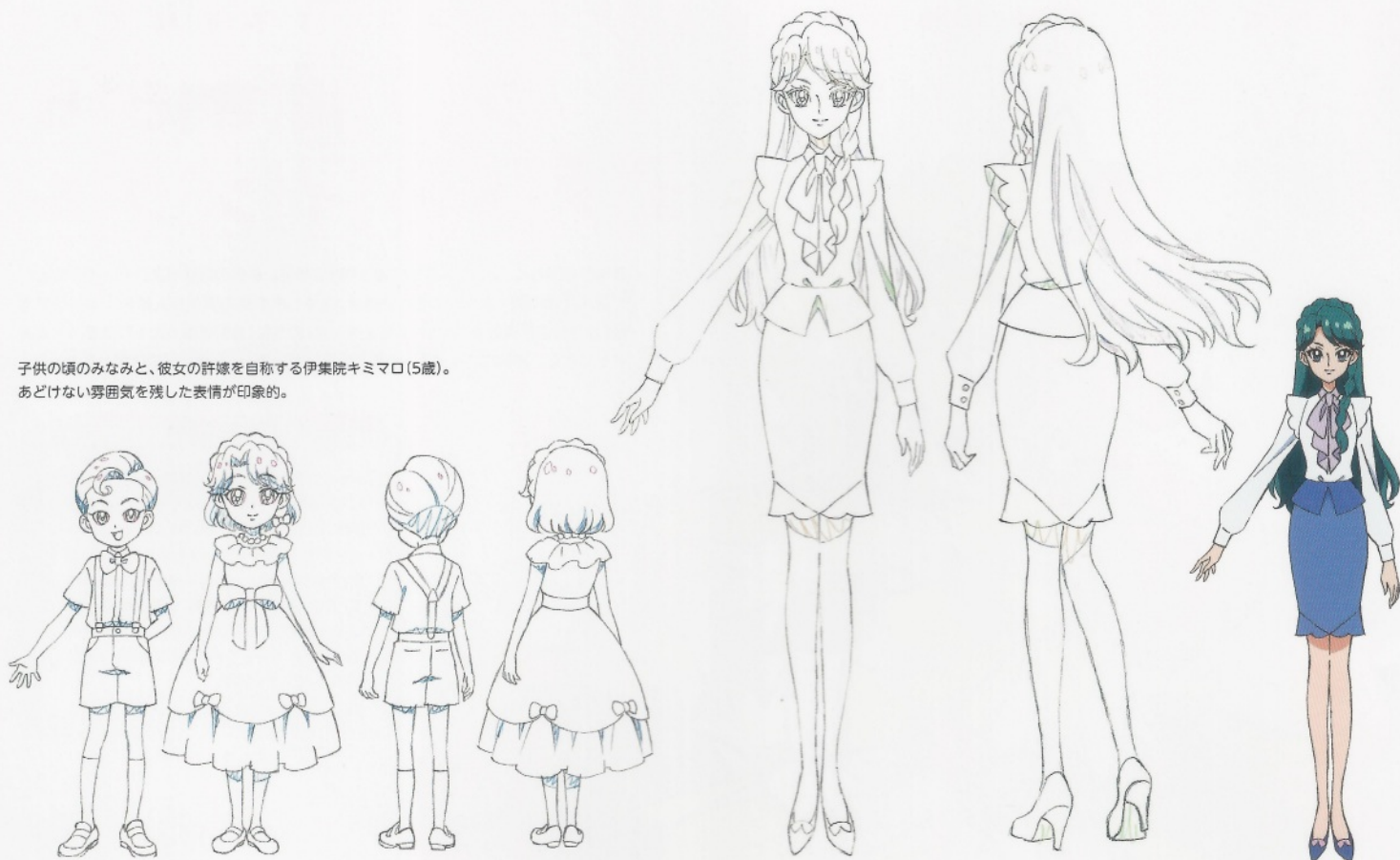
はるかたちの1学年上にあたる、ノーブル学園の中学2年生。生徒会長を務めているだけあって、責任感の強い性格で、ときに周りからは厳しすぎると思われることも。しかし素顔は、思いやりのある優しいお姉さんだ。学校の勉強はもちろん、バレエをそつなくこなす一方で、ドーナツを知らないなど世間知らずな一面も。好きなものは海と紅茶。

NAKATANI'S COMMENTARY

マーメイドは髪型で悩みました。「プリンセス感」を出すために、フローラはトップにボリュームを持ってきましたが、マーメイドはまさしく「人魚姫」。流れる水のようなイメージで、色を海の水っぽいグラデーションにしつつ、ハイライトで泡のような模様を入れるという。前髪も、ぱっつんか編み込みかで迷いましたが、女性陣にアンケートを取った結果、編み込みに決めました(笑)。

キュアマーメイドの表情集。もともと「学園のプリンセス」と呼ばれる彼女だけに、
変身した後の表情にも、凛とした空気が漂う。

モードエレガント

パワーアップ形態にあたるモードエレガント。キュアマーメイドは基本形のほか、アイスやバブルなど、いずれも「海」に関わりがあるモチーフが使われている。

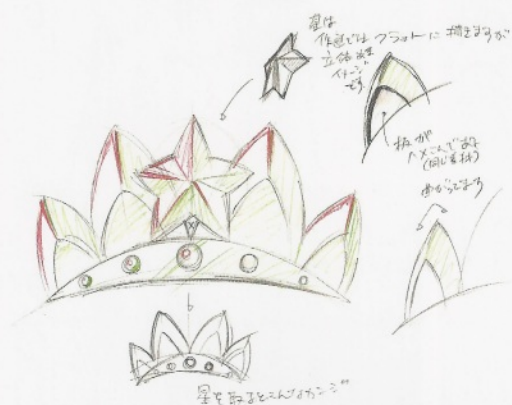
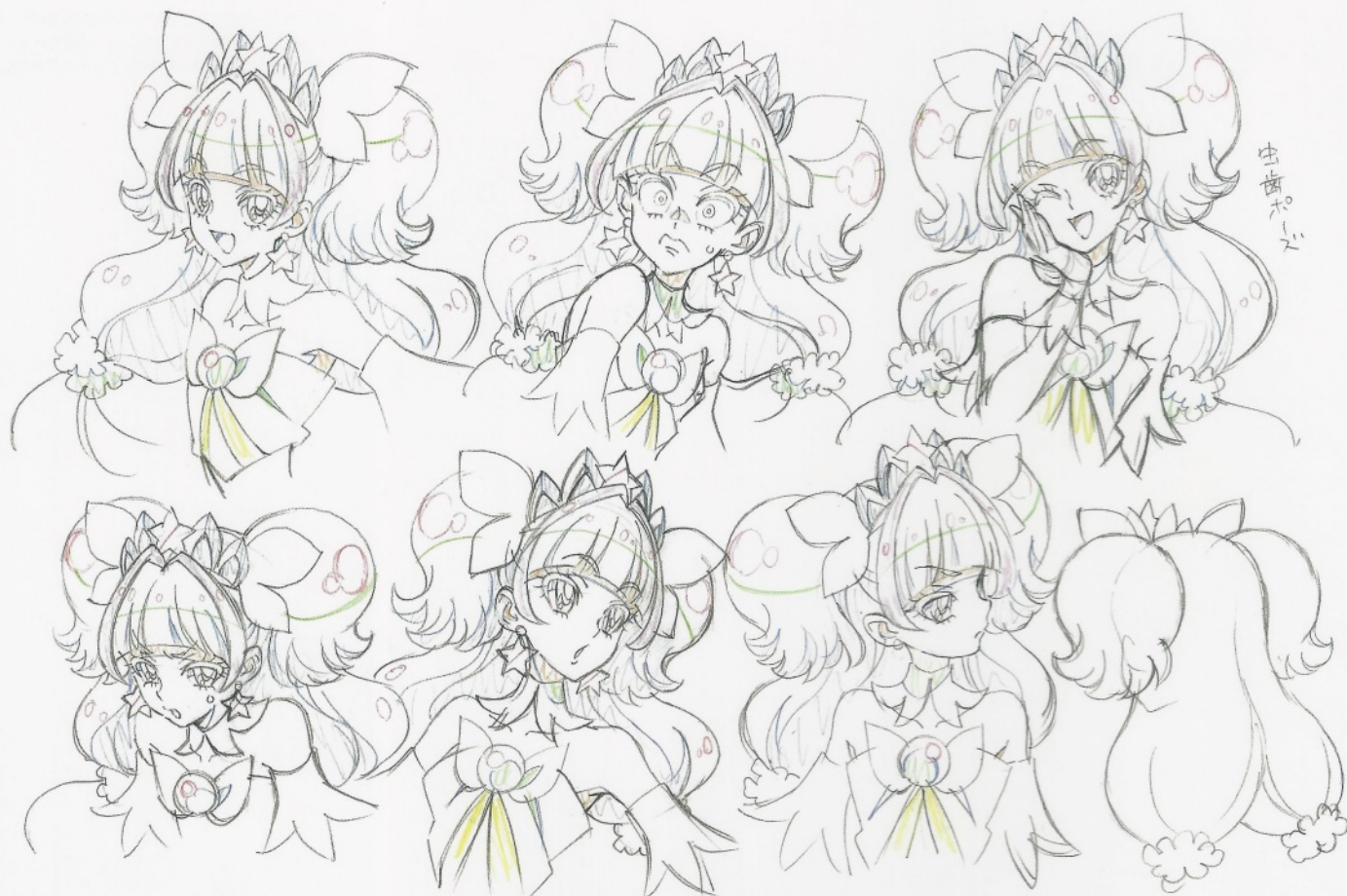
グランプリンセス

最終形態にあたる、キュアマーメイドのグランプリンセス(ラフ)。ふわりと身体にまとったマントなど、エレガントな雰囲気を感じさせるデザイン。

子供の頃のみなみと、彼女の許嫁を自称する伊集院キミマロ(5歳)。
あどけない雰囲気を残した表情が印象的。

KIRARA AMANOGAWA / CURE TWINKLE

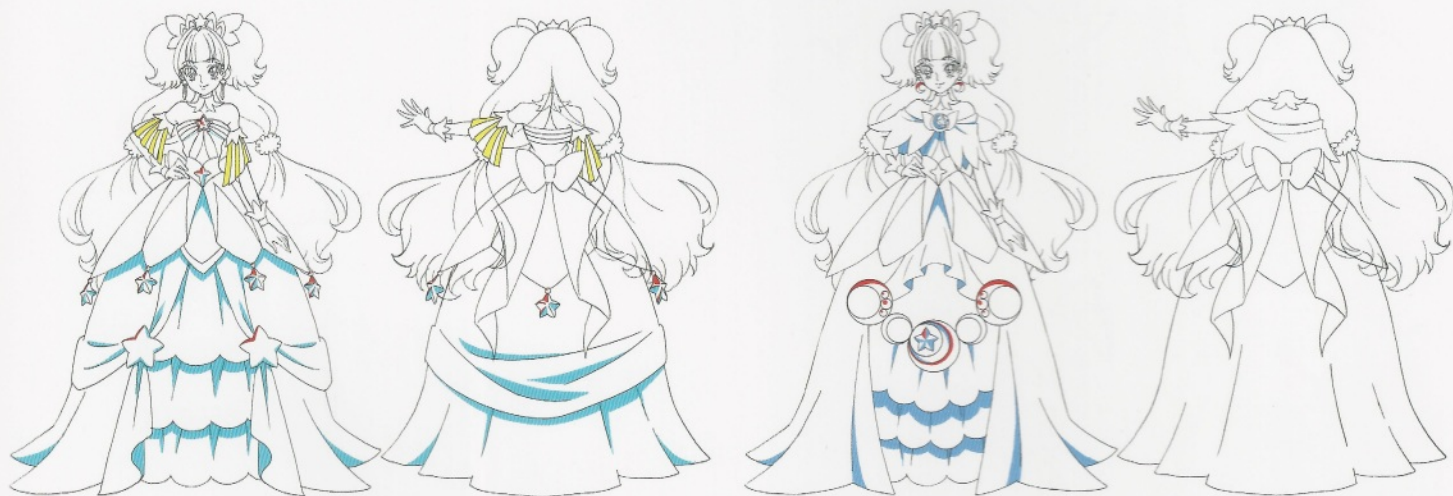
天ノ川きらら
キュアトゥインクル

はるかと同じく、ノーブル学園に通う中学1年生。子供の頃からスーパーモデルとして活躍する母親・ステラに憧れを抱き、自身も小学生の頃から人気モデルとして活動。性格は自由奔放で、いたってマイペース。のちに、仲間となったトワとはルームメイトになる。友達にニックネームをつけるクセがあり、好きなものは星とスイーツ。

NAKATANI'S COMMENTARY

トゥインクルのツインテールは、3人をシルエットで差別化するためのアイデアですね。実は当初、これまでの『プリキュア』にはなかったショートパンツのデザインを考えていたのですが、やはり「スカートにしてほしい」と言われて、ボツになりました(笑)。結局、いまだにパンツ姿のプリキュアは、存在していないですね。前髪は、マーメイドのときに使わなかったぱっつんにしています。

頭につけているティアラの詳細設定（ラフ）。中央の星の立体感など、注意すべきポイントが指示されている。

モードエレガント

「星」をモチーフにしたデザイン&名称が特徴的な、キュアトゥインクルのモードエレガント。基本形のほか、ルナ、シューティングスターのデザインを中谷が担当した。

グランプリンセス

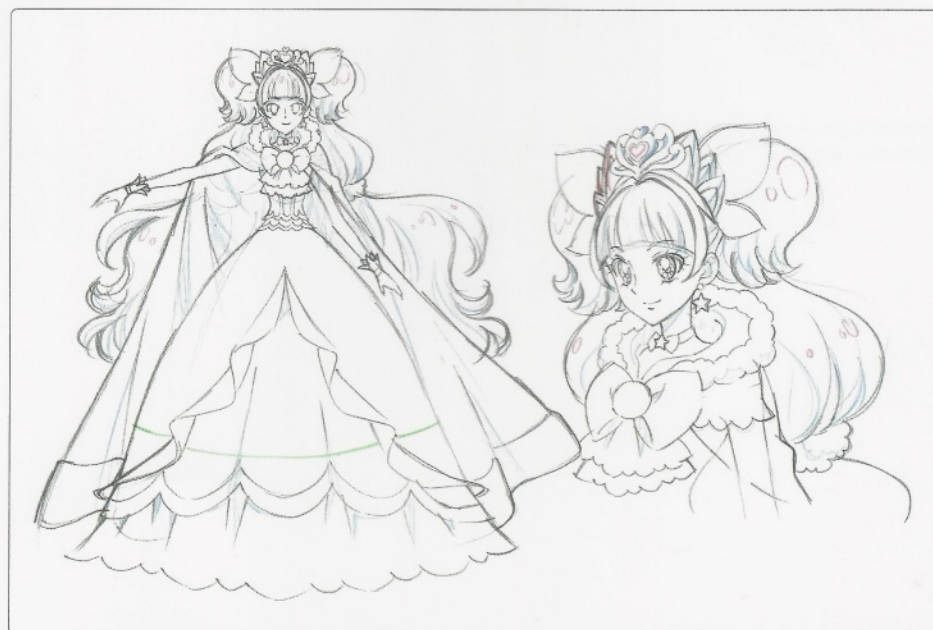
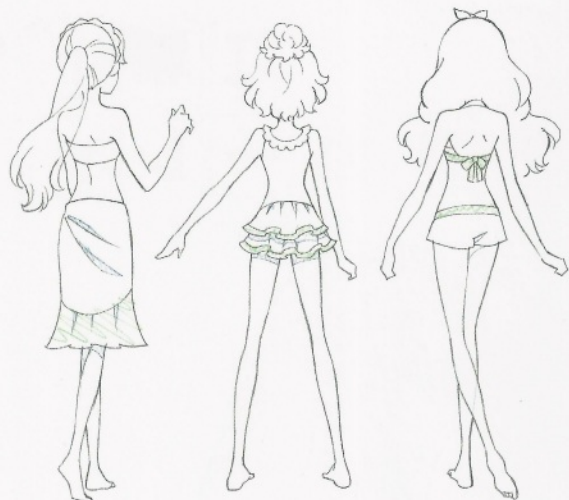
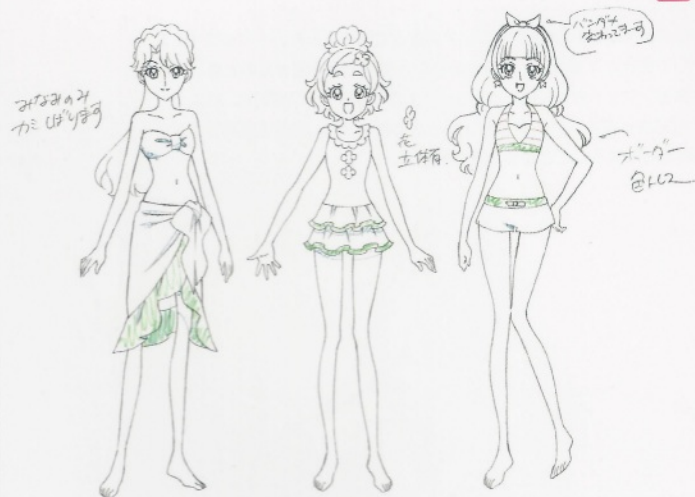
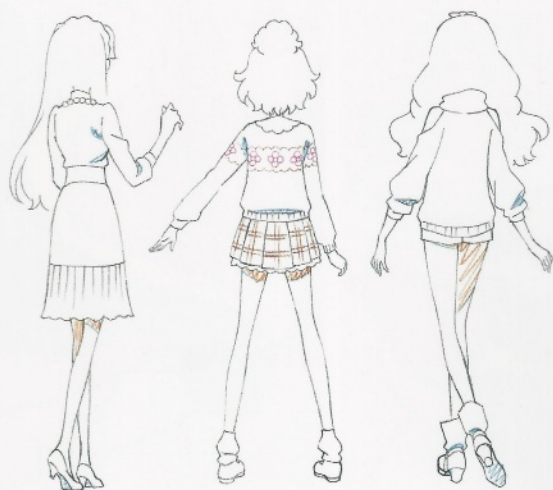
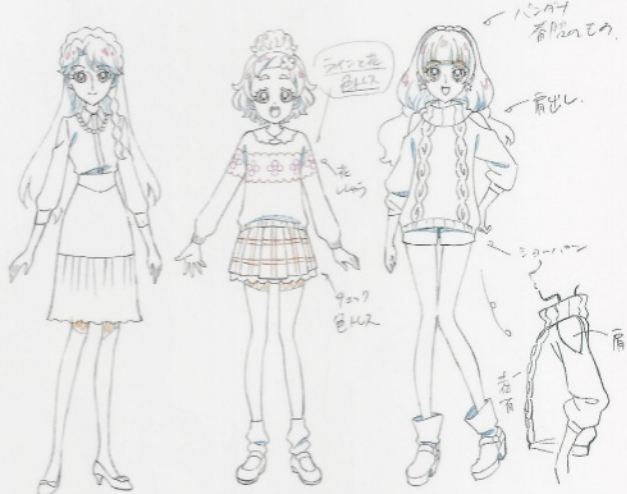
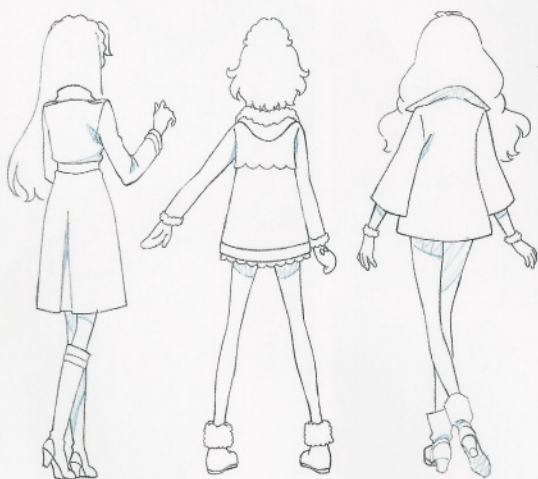
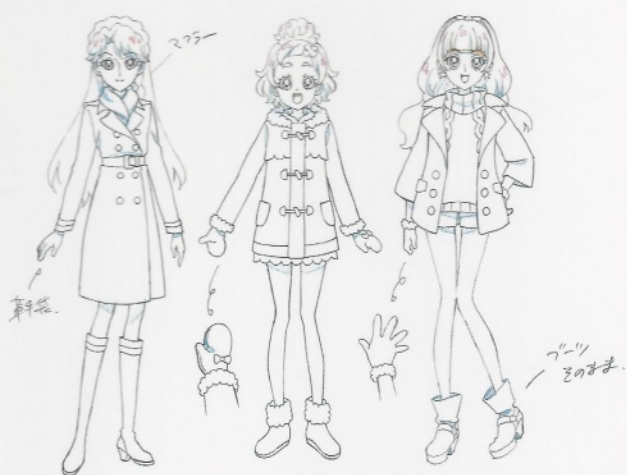
頭につけたティアラもより一層ゴージャスになり、豪奢な雰囲気を感じさせる最終形態(ラフ)。華やかな中にも、高貴さが漂う。

子供の頃のきらら(8歳くらい)。華奢で長い手足とサロペットを着た姿は、少し男の子のようにも見える。

はるか・みなみ・きらら　衣装設定

ノーブル学園の制服姿。スカートの丈や靴、足元のオシャレにも、それぞれの個性が窺える。

私服姿。大人っぽいツーピースのみなみ、ショートパンツを着こなすきらら、そしてどこか幼さを残したはるか。

ノーブル学園の夏服(右)と、外出時に帽子を被った3人の設定(左)。帽子のチョイスにも、3人の性格が表れている?

1・2 水着姿のはるか・みなみ・きらら。人気モデルとして活動しているだけあって、きららのスタイルは抜群。3・4 秋・冬用の私服姿の3人。5・6 冬服の上から、コートを着たところ。手袋とマフラーも着用。

TOWA AKAGI / CURE SCARLET

紅城トワ キュアスカーレット

子供の頃に絶望の魔女・ディスピアによって捕らえられ、「トワイライト」として生きてきた少女。はるかたちの力で元の姿に戻ったあとは、キュアスカーレットとして彼女たちとともにディスダークと戦うことに。もともとホープキングダムの王女だっただけあって、物腰は優雅で上品。バイオリンを弾くこととあんみつが好き。

NAKATANI'S COMMENTARY

先に三銃士のデザインが決まっていたので、そこから逆算してスカーレットのデザインを作りました。「プリンセス」がコンセプトだったので、どこかで巻き髪を使おうと思っていたのですが、スカーレットに盛り込むことができました。「炎」がモチーフだったので赤いファーをつけたり、袖の形など、オリエンタルなイメージでまとめています。

耳の羽
色トレス

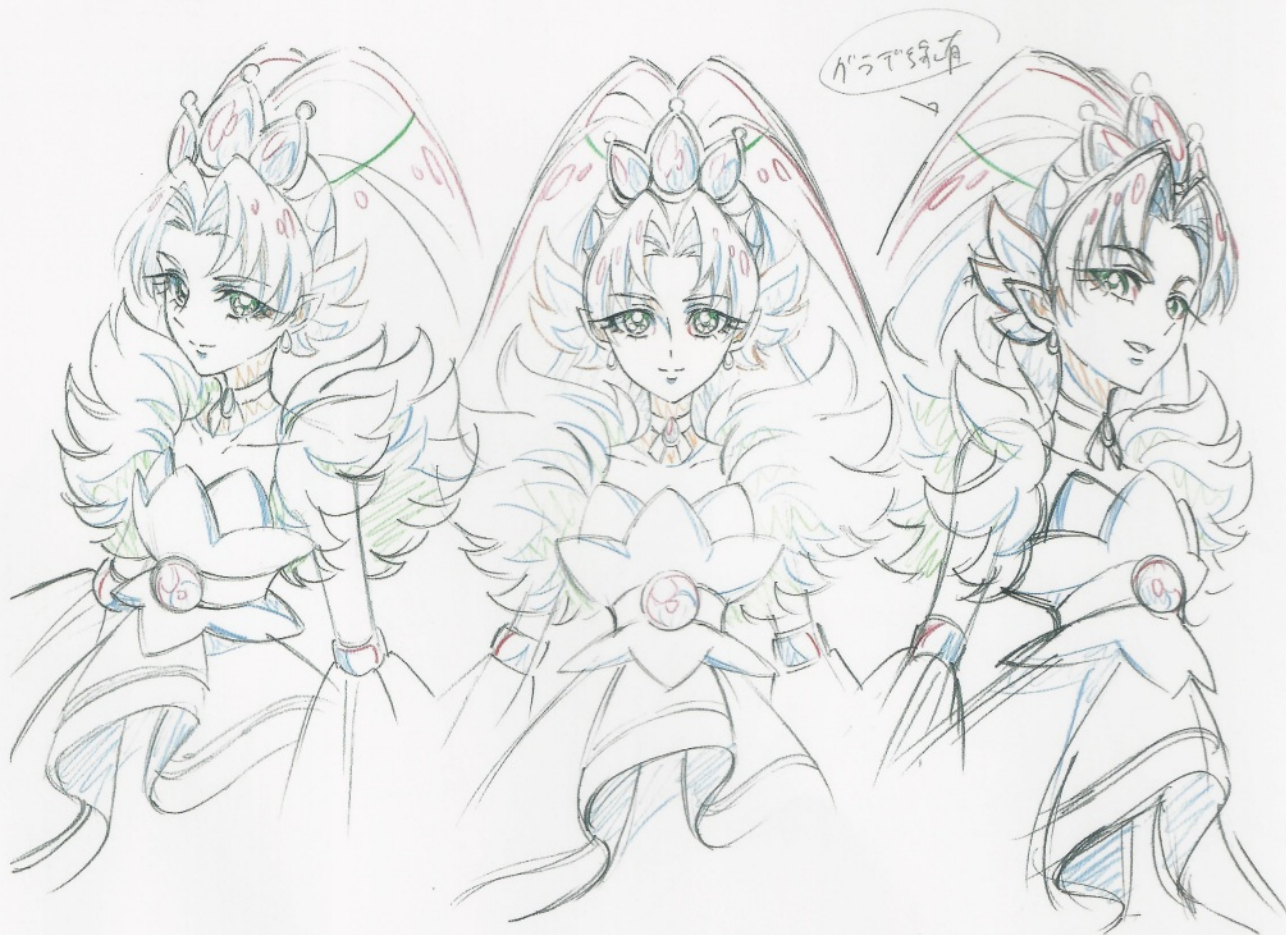
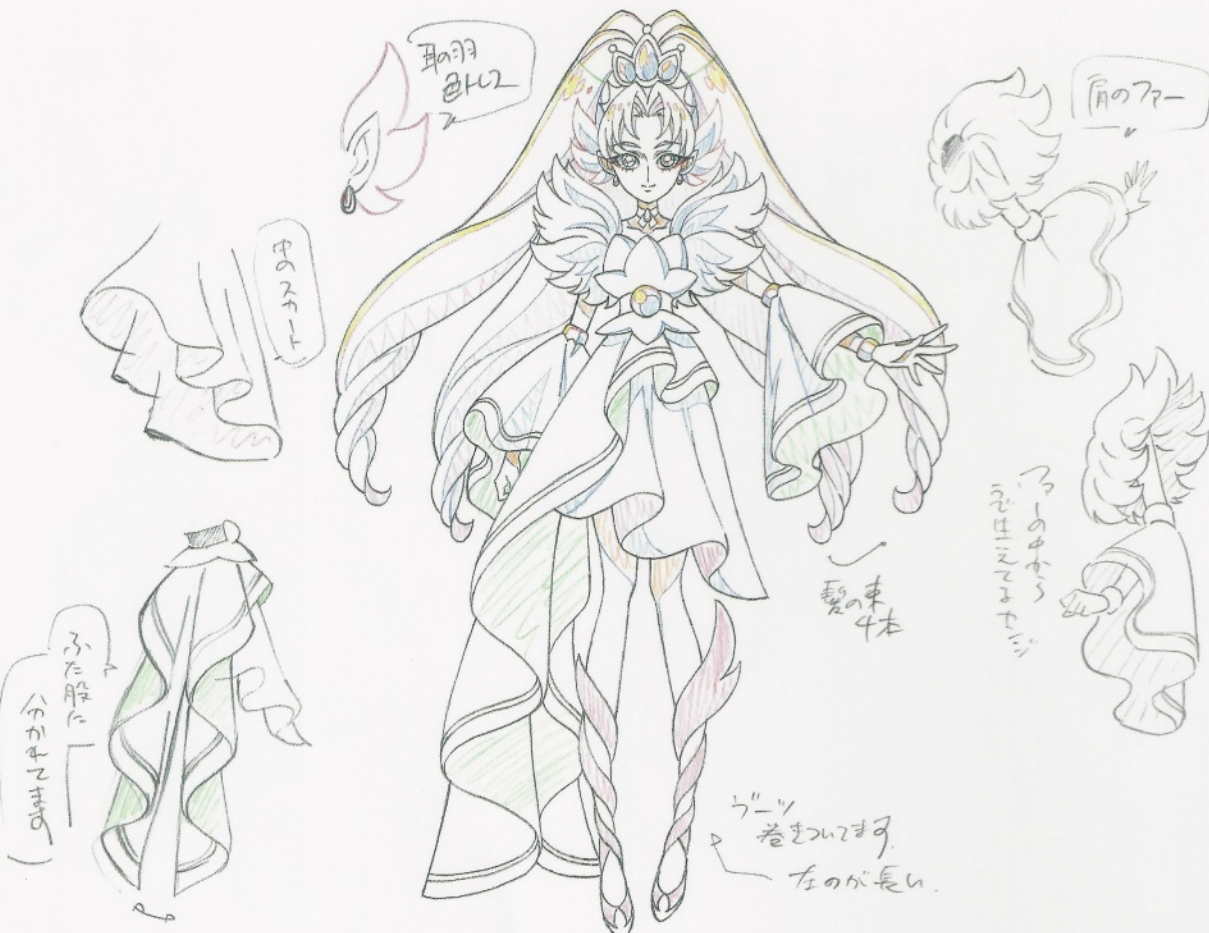
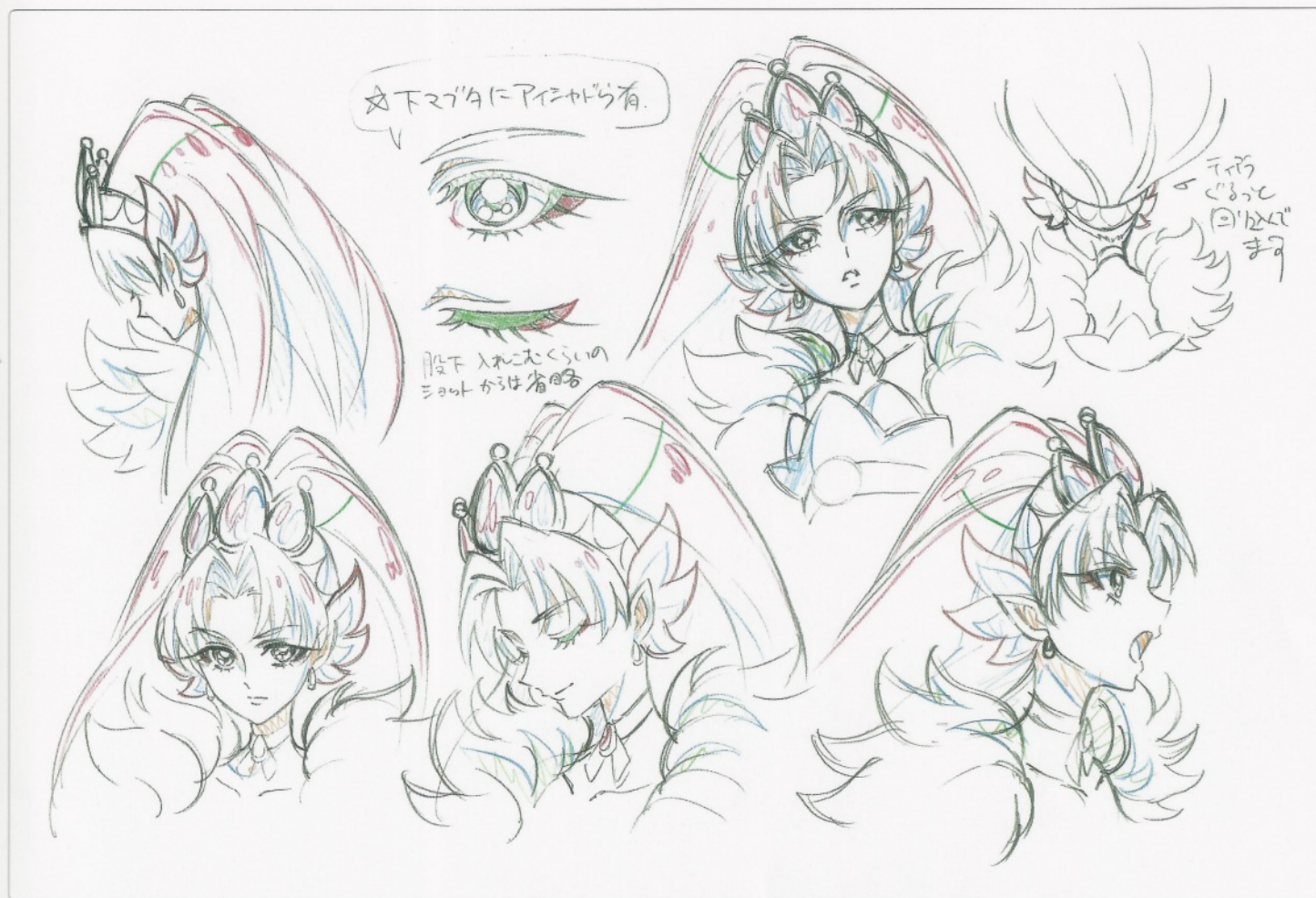
肩のファー

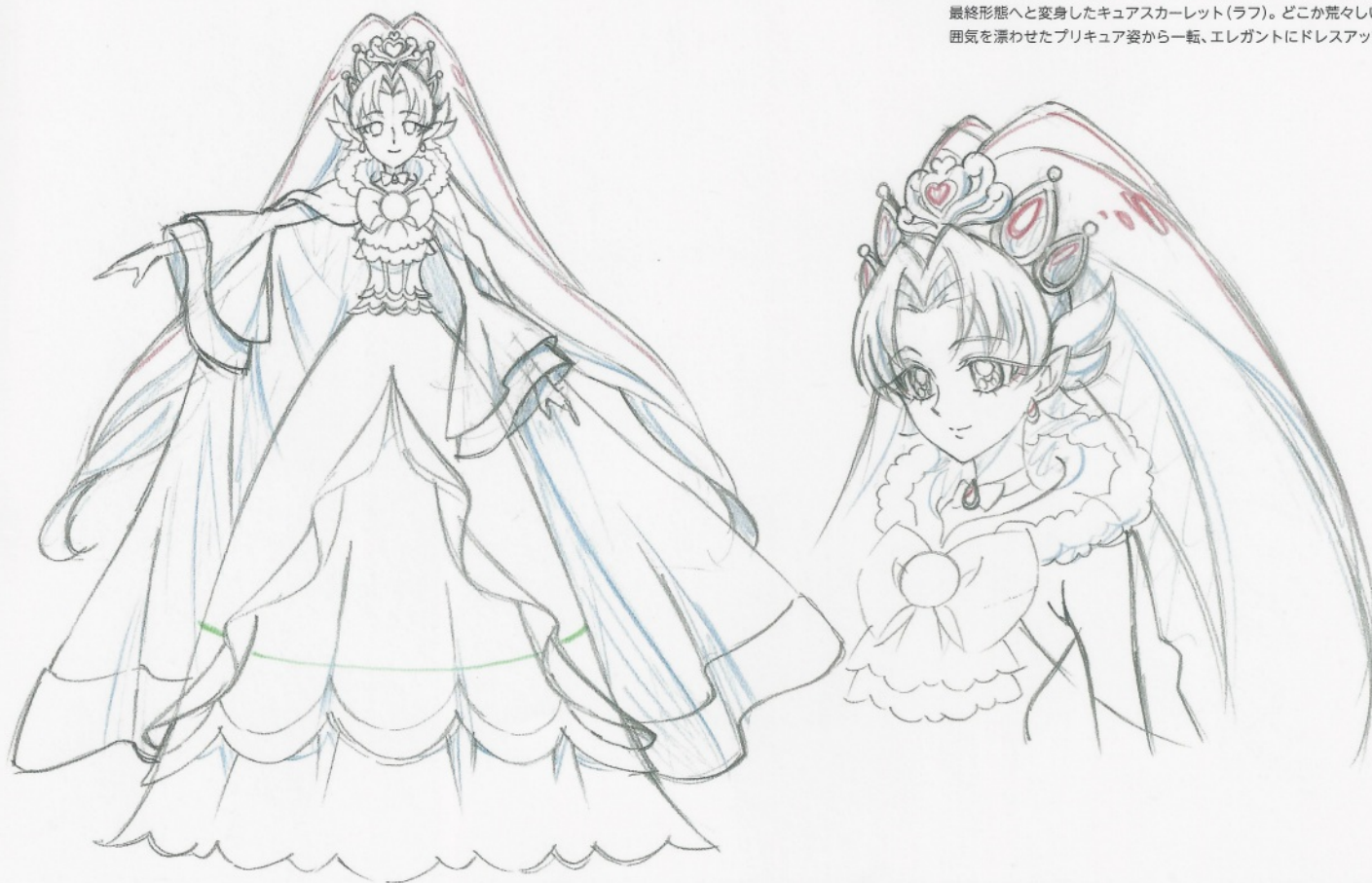
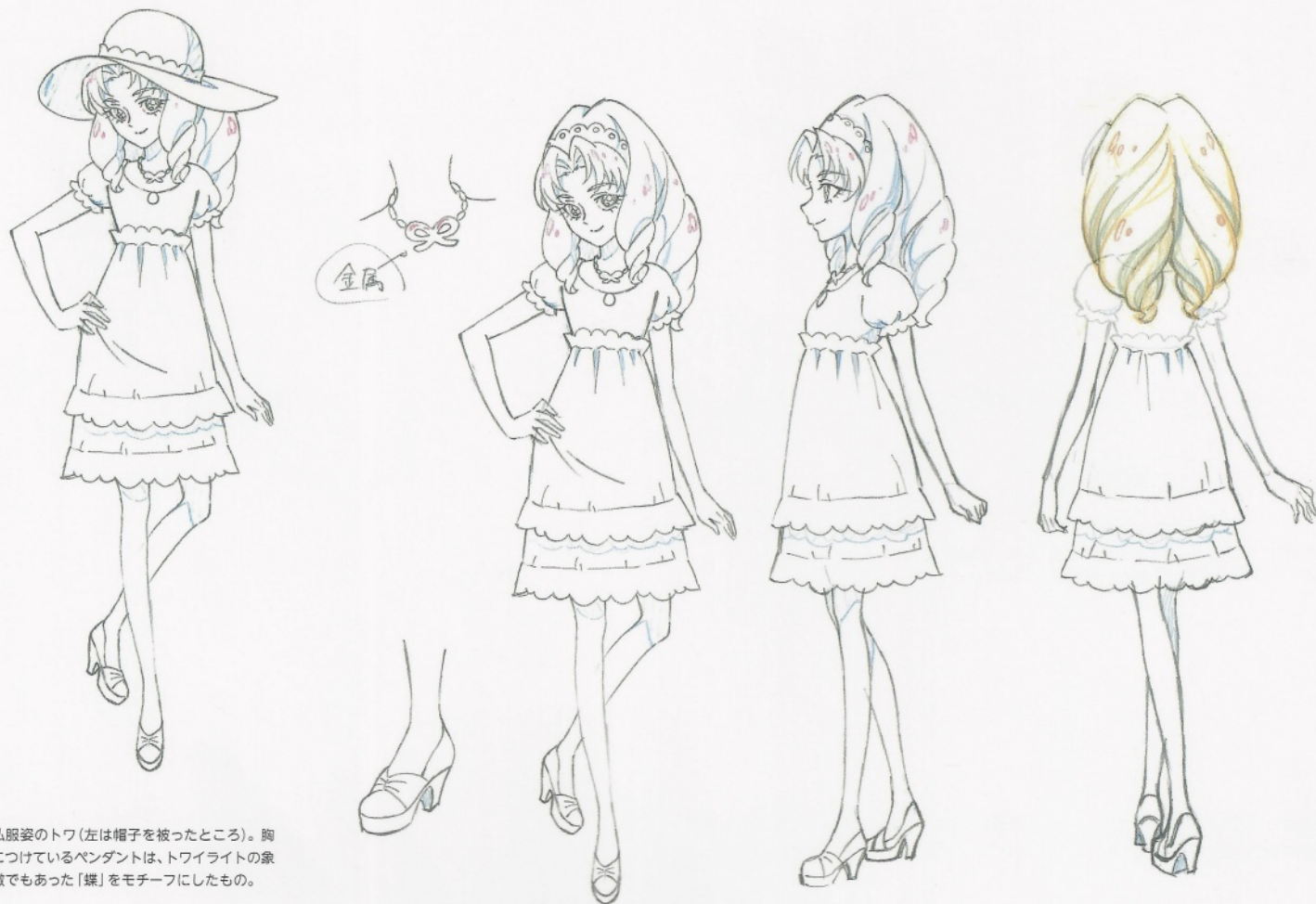
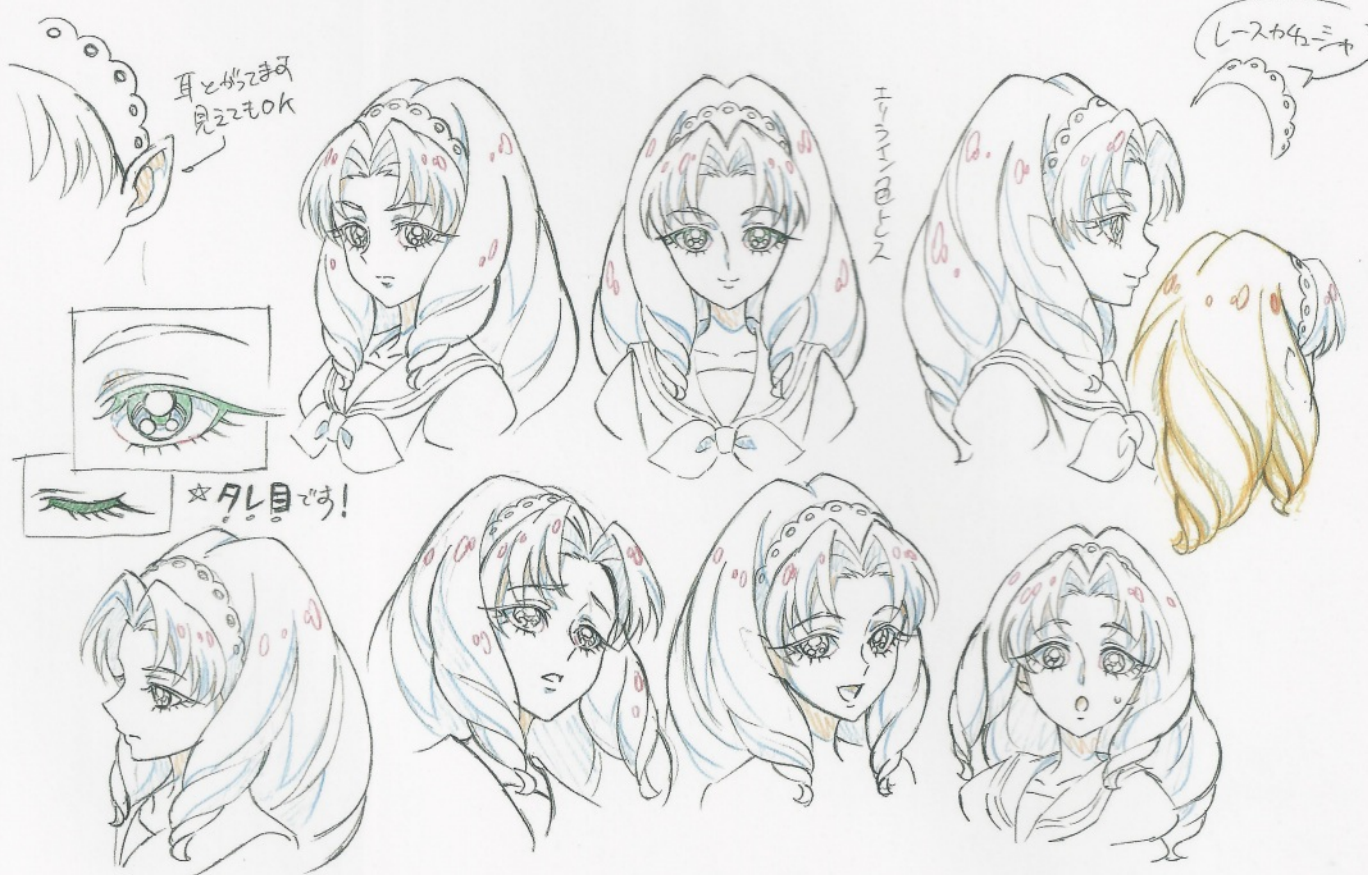
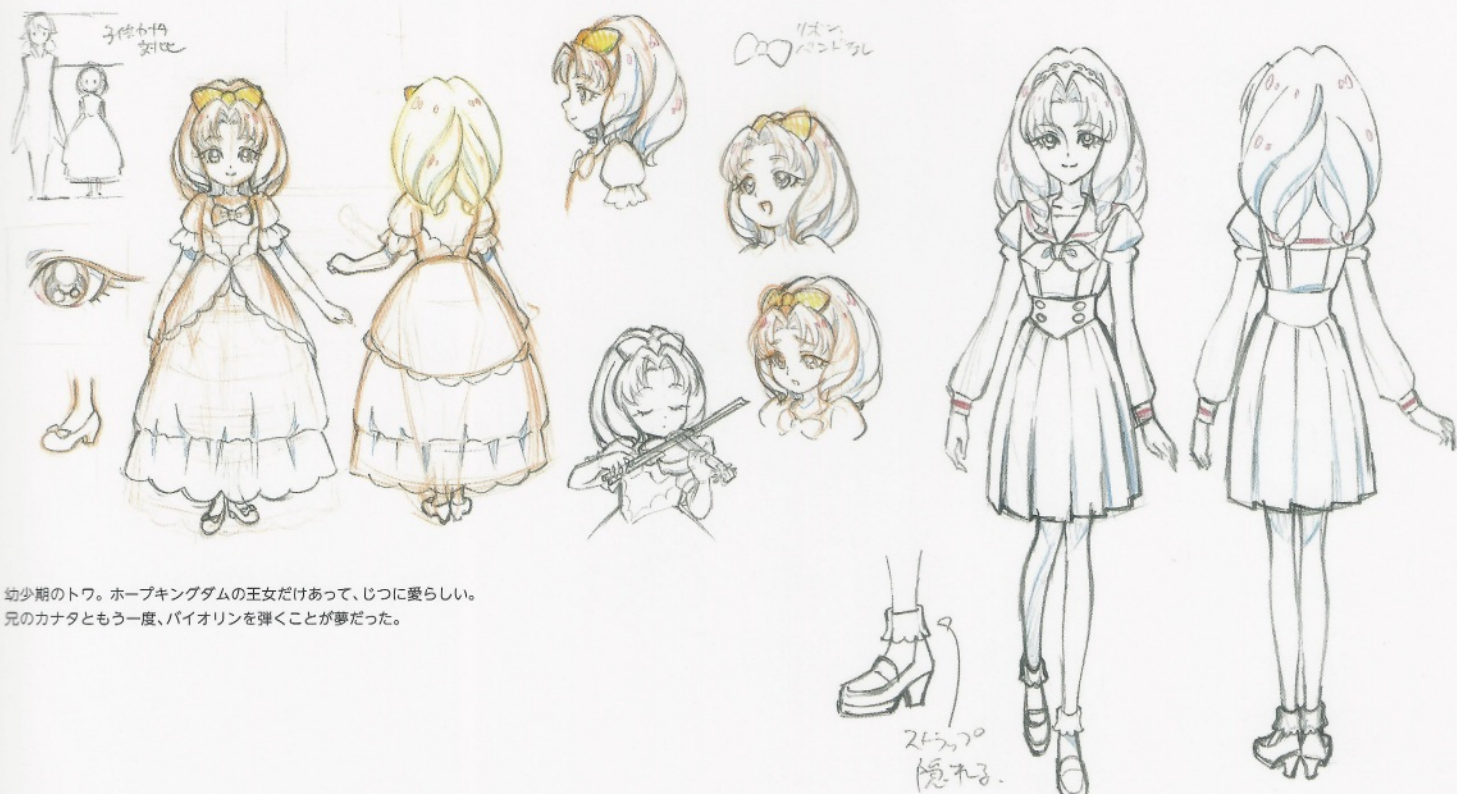
中のスカート

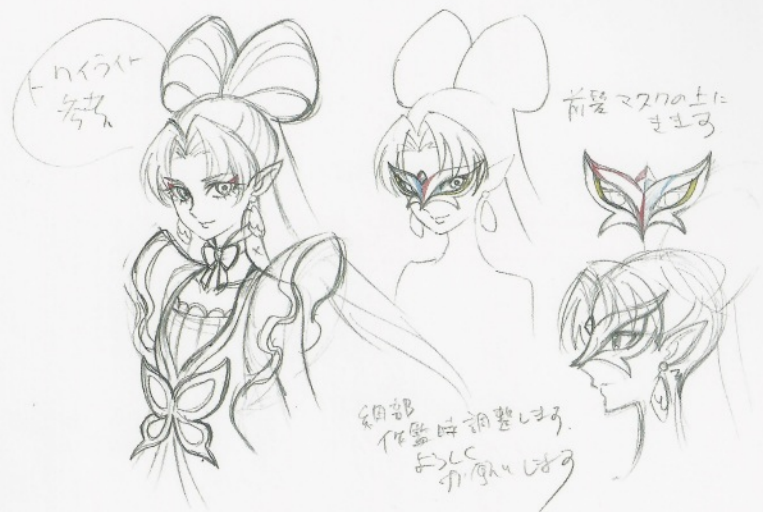
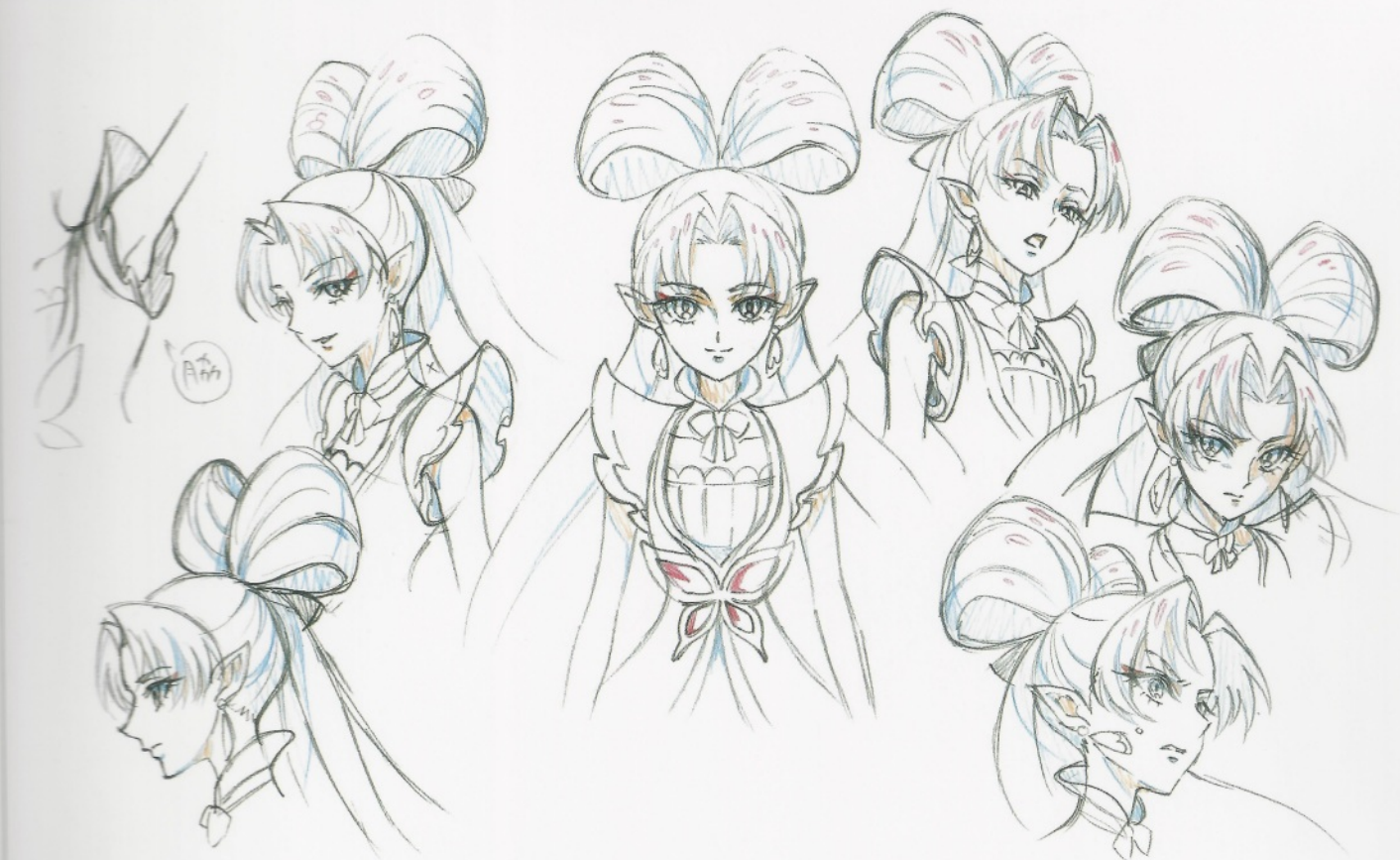
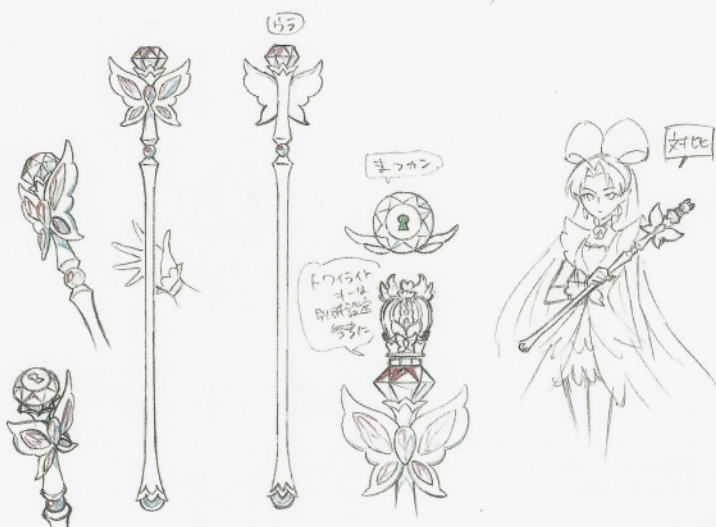
ふた股に分かれてます

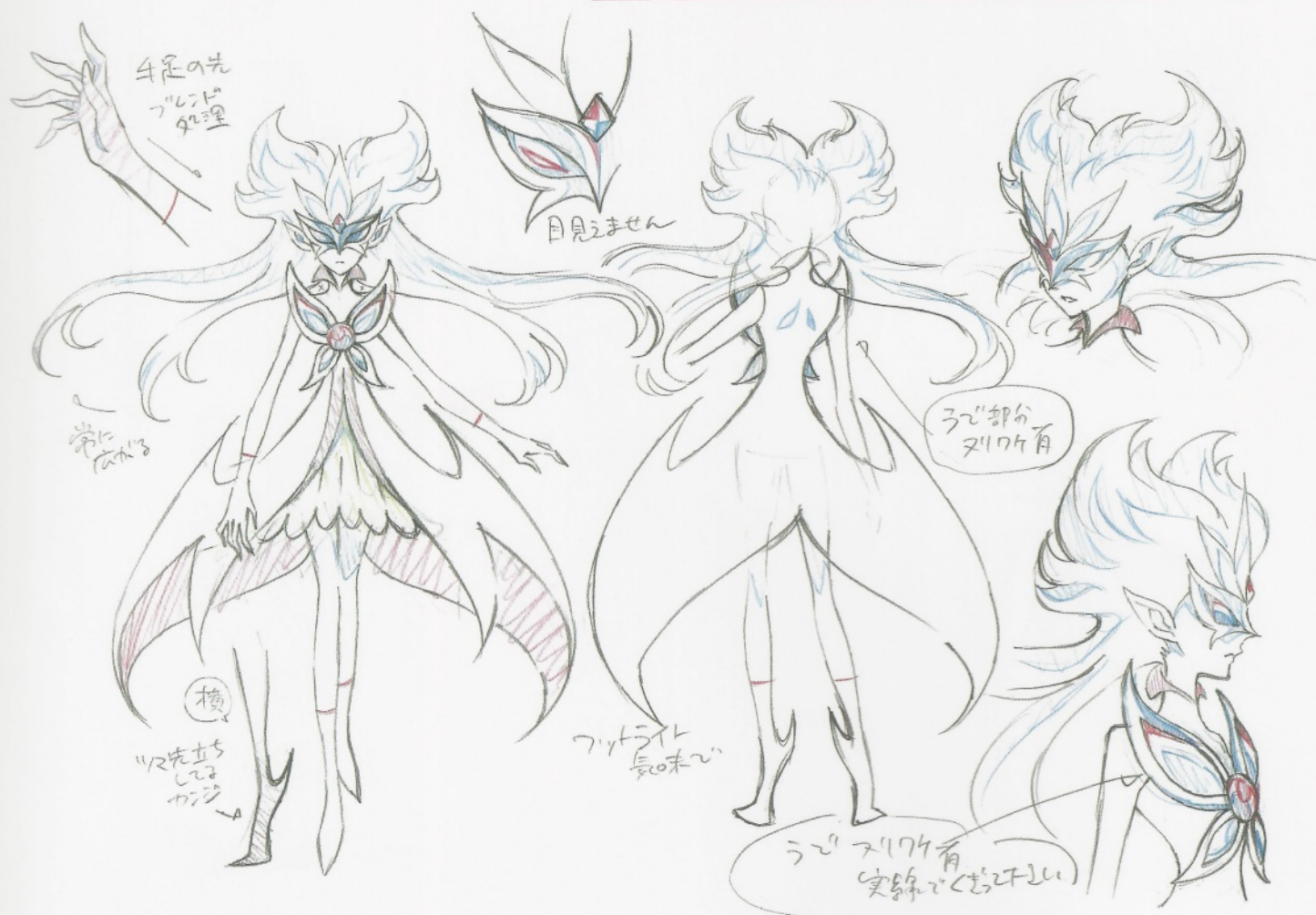
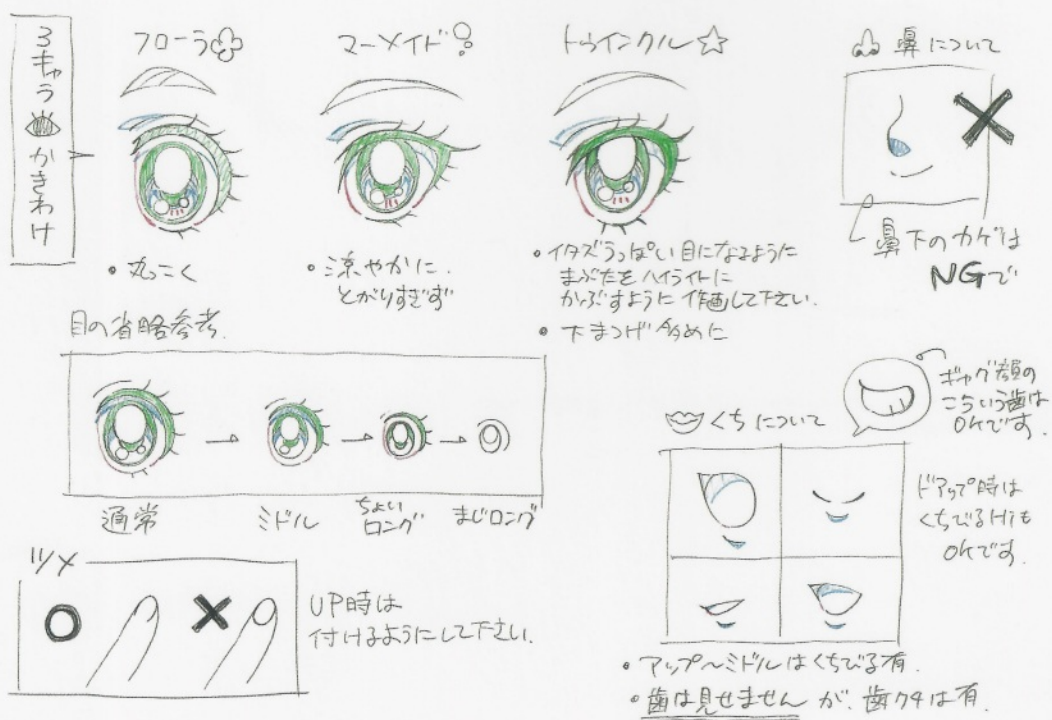
髪の束4本

ファーの中から
うでは生えてるカンジ

ブーツ
巻きついてます
左のが長い

グランプリンセス

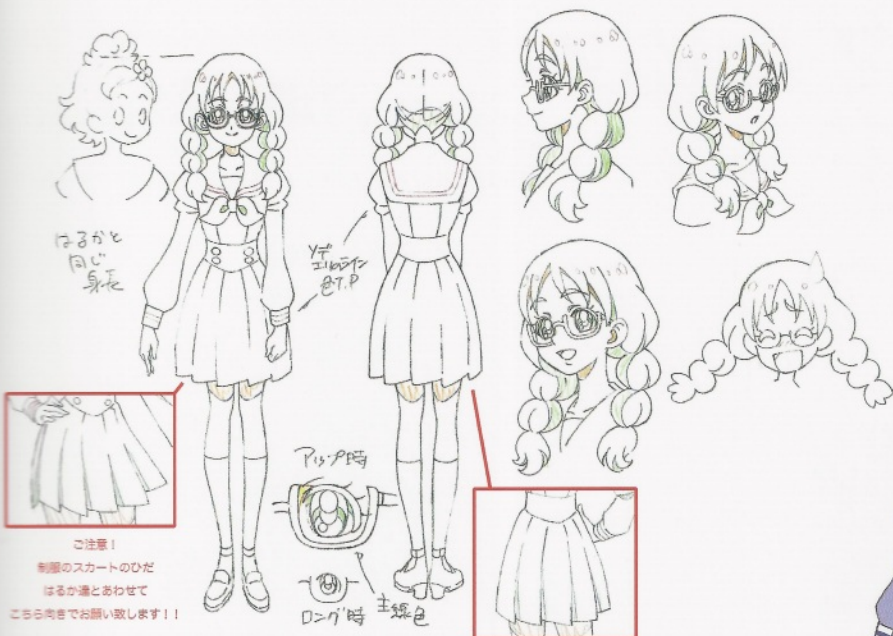
最終形態へと変身したキュアスカーレット(ラフ)。どこか荒々しい雰囲気を漂わせたプリキュア姿から一転、エレガントにドレスアップ。

私服姿のトワ（左は帽子を被ったところ）。胸につけているペンダントは、トワイライトの象徴でもあった「蝶」をモチーフにしたもの。

幼少期のトワ。ホープキングダムの王女だけあって、じつに愛らしい。
兄のカナタともう一度、バイオリンを弾くことが夢だった。

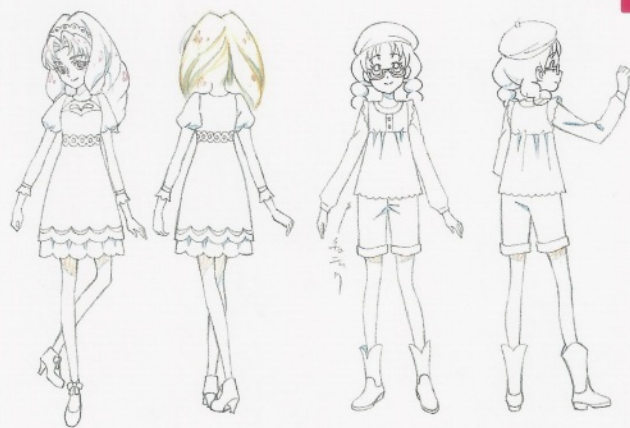
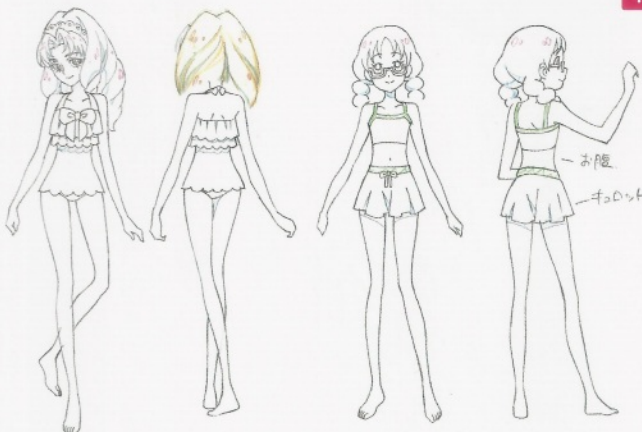
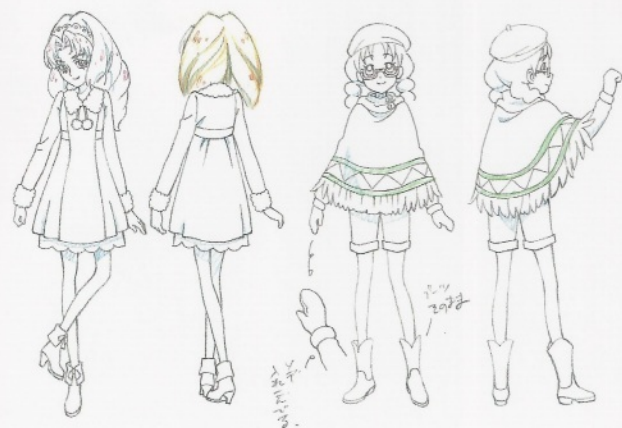
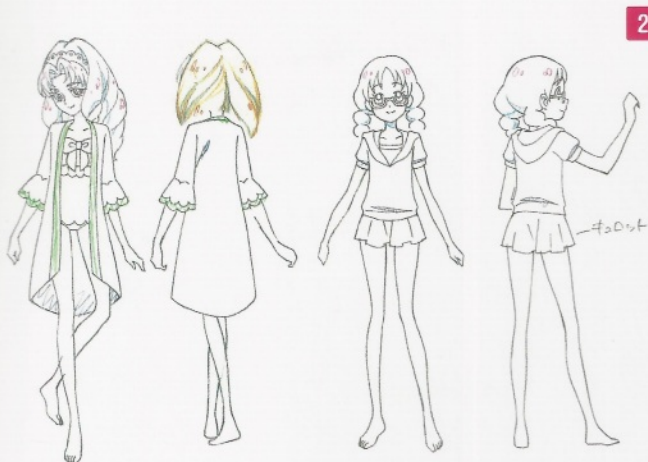
最初はディスダークの一員として、はるかたちの前に現れるトワイライト。作業的には、まず
最初にトワイライトをデザイン。それをベースにキュアスカーレットをデザインしたという。

トワイライトにとって思い出の品であるバイオリン。オープニングにも登場する、印象的なデザインだ。
右は、彼女が持っている杖の設定。

第20話と続く第21話に登場。ロストパフュームによって変身し、その冷酷な性格がより一層増幅した彼女は、はるかたちを追い詰める。

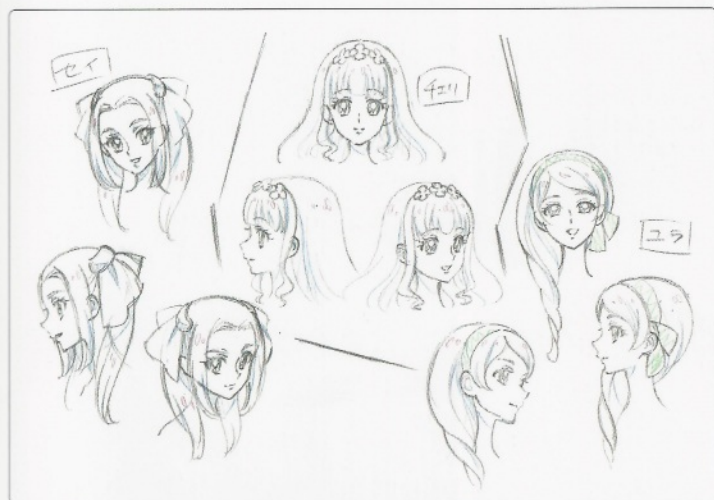
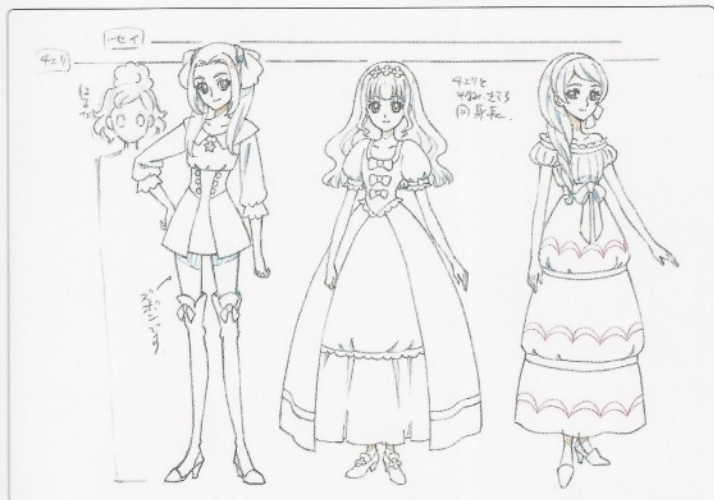
ブラックプリンセス

フローラ・マーメイド・トゥインクルの瞳の作画参考

プリキュアたちの「目」の表現は、中谷が力を入れたポイントのひとつ。目尻の表現を変えることで性格を表し、また省略方法についても細かく指示されている。

七瀬ゆい

はるかと同じ、ノーブル学園の中学1年生で、寮のルームメイト。控えめな性格で、はるかたちの活躍を陰ながら応援している。「絵本作家になりたい」という彼女の夢は、最終回で叶えられることに。

ご注意！
制服のスカートのひだ
はるか達とあわせて
こちら向きでお願い致します！！

ノーブル学園の校内を案内したことをきっかけに、はるかの親友になるゆい。学校以外でも、たびたびはるかたちと行動をともにすることに。そのため私服設定も用意されている。

ゆいとトワの私服設定。1・2は2人の水着姿。トワは水着の上からローブを着用。3秋・冬用の私服設定。4その上からコート&ポンチョを着たところ。冬服もしっかりオシャレ。

先代プリンセスプリキュア

かつて、闇を打ち払い、ホープキングダムを作ったとされる伝説の「プリンセスプリキュア」たち。ディスダークの力が強まったことを感じた3人は、はるかたちにコンタクトを取り、プレミアムドレスアップキーを託す。

上は先代のキュアフローラで、変身前の名前はチエリ。そして先代のキュアマーメイド(右下、変身前はユラ)、キュアトゥインクル(左下、変身前はセイ)。

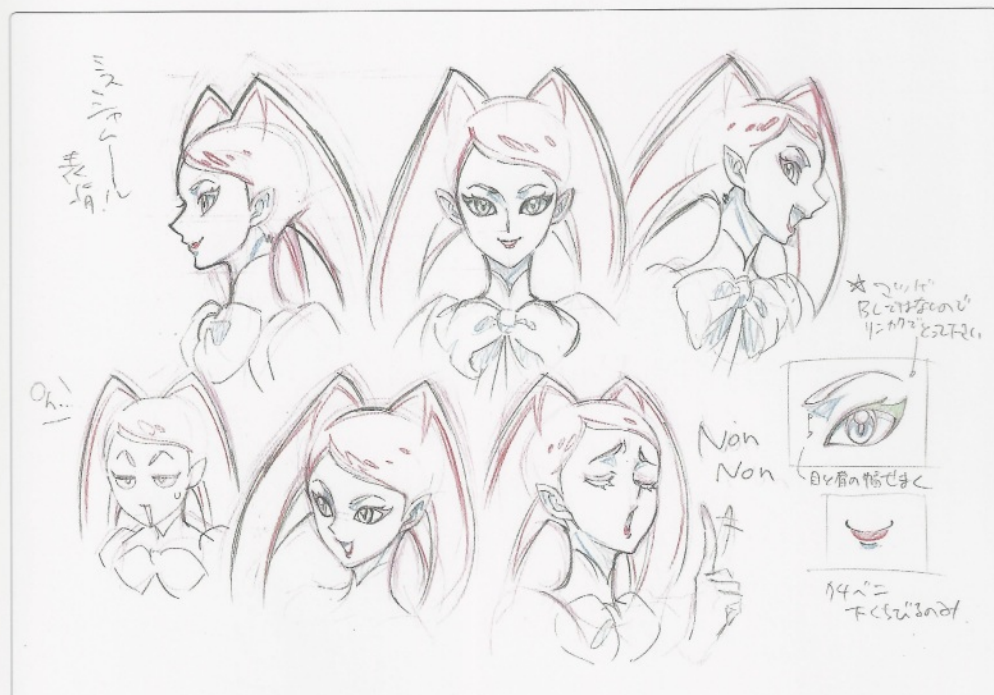
パフ

ホープキングダムの「メイド見習い」で、オシャレが大好きな女の子の妖精。長い髪が特徴で、ヘアアレンジをしてもらうと大喜びする。兄のアロマとともに、プリンセスプリキュアを探すため、はるかたちのもとを訪れる。

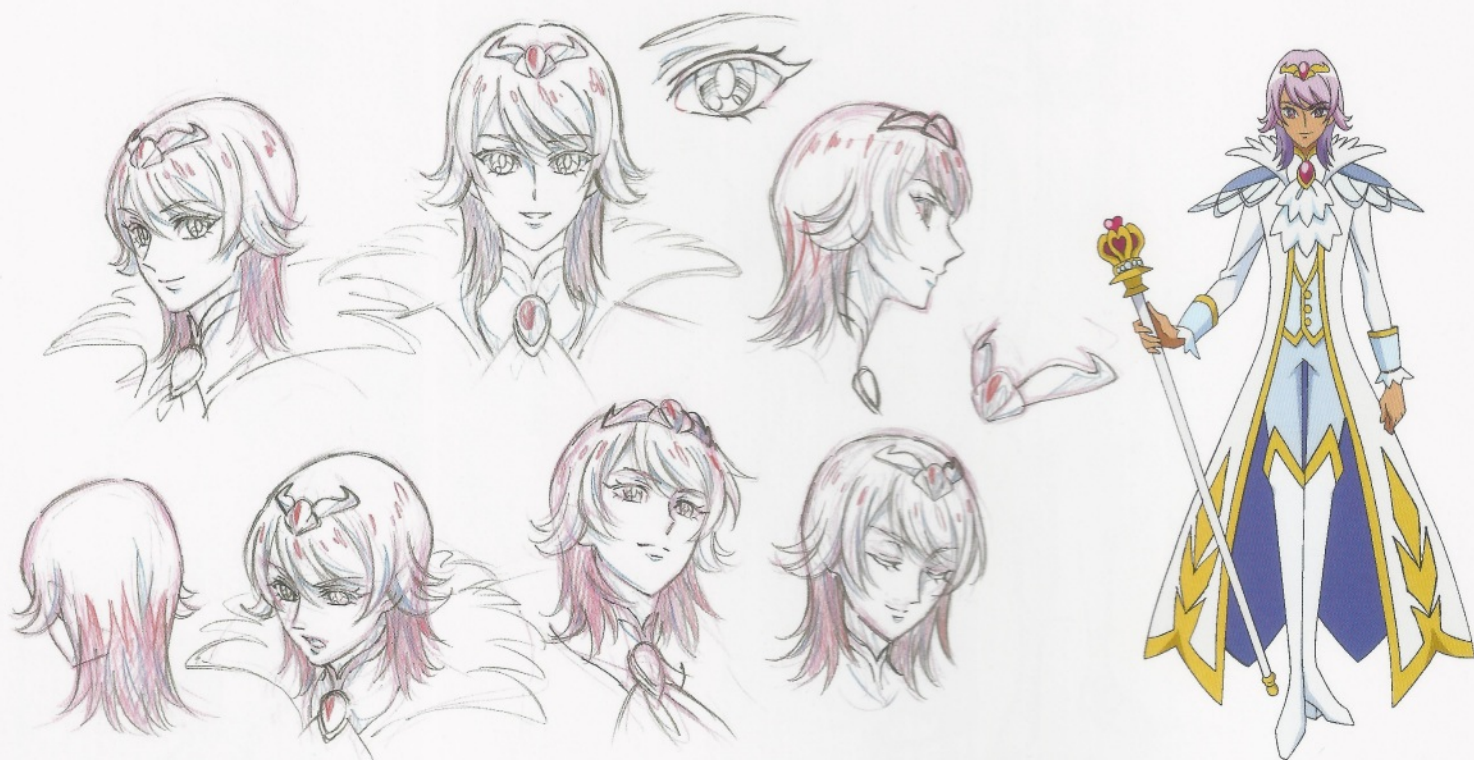
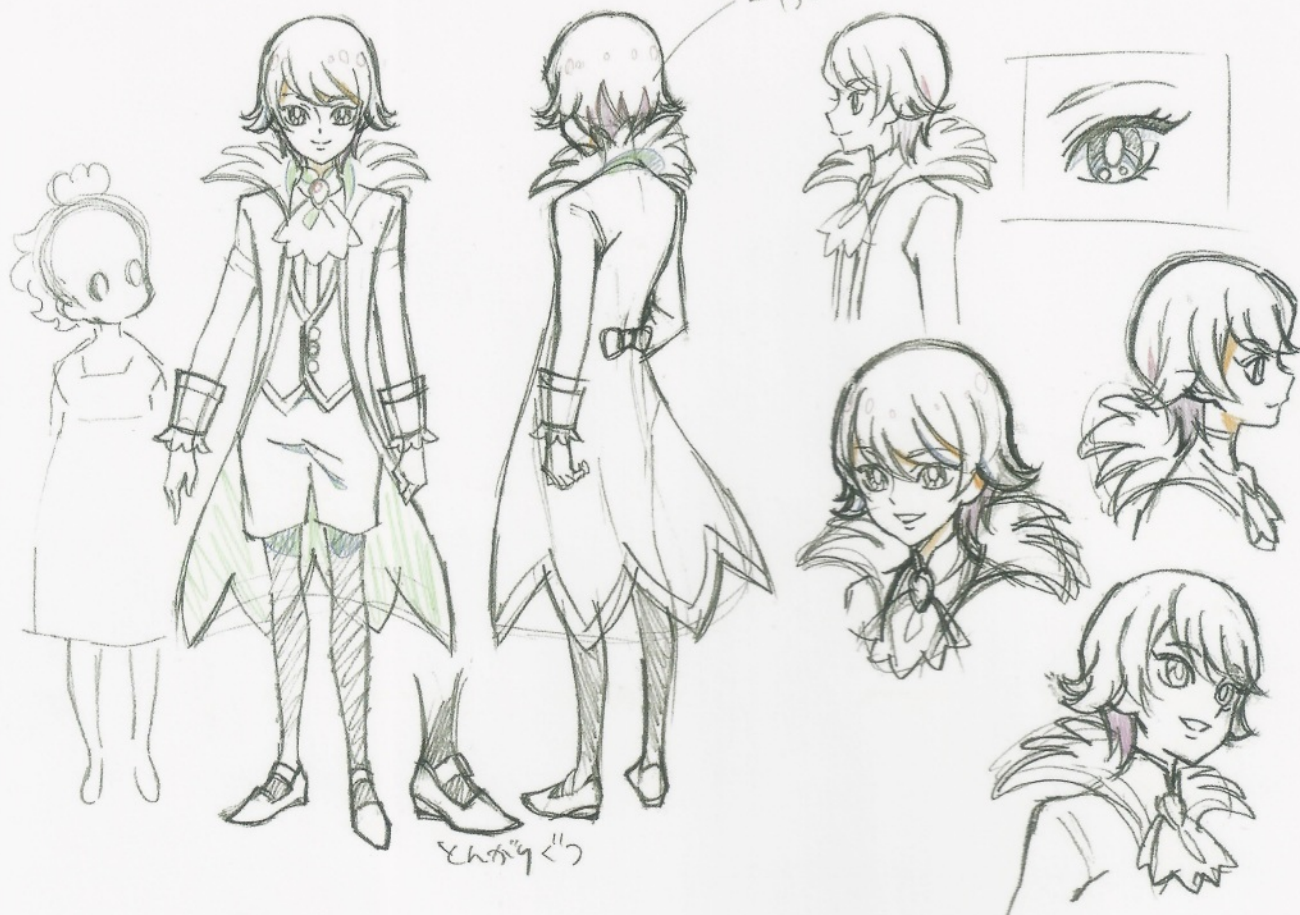
アロマ

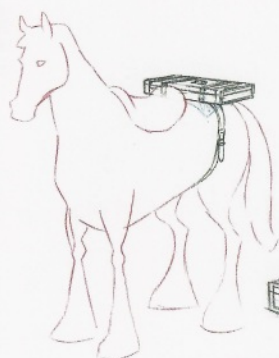
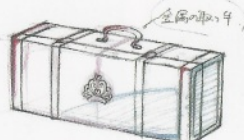
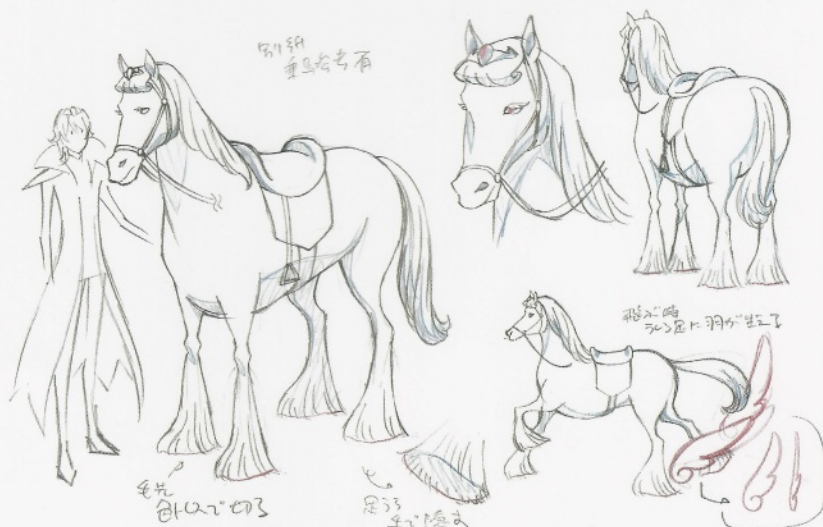
パフと同じ、ロイヤルフェアリーの妖精で、ホープキングダムでは「執事見習い」。カナタにプリンセスプリキュア捜索を託され、はるかたちをグランプリンセスにするべく奮闘する。真面目で明るいが、負けん気が強い。

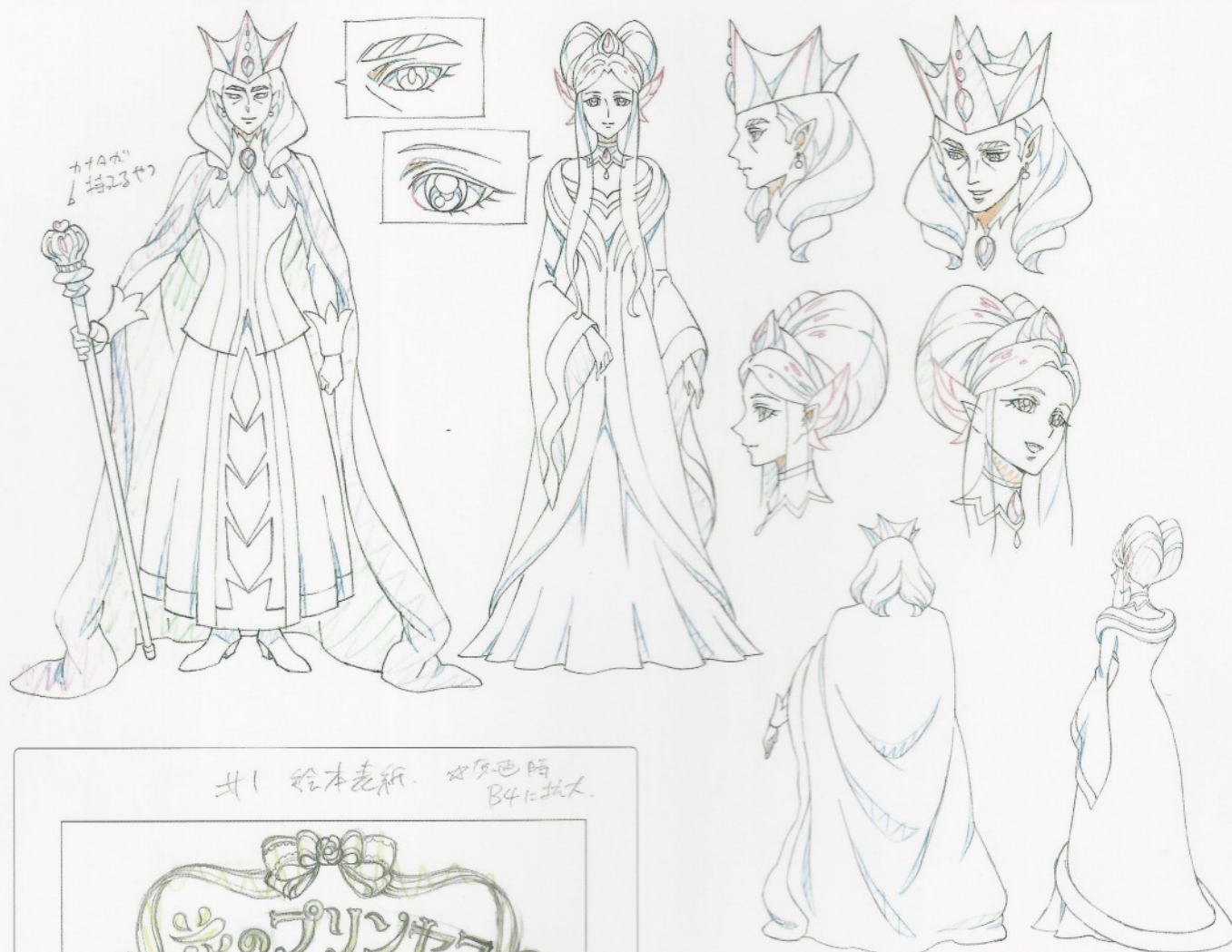
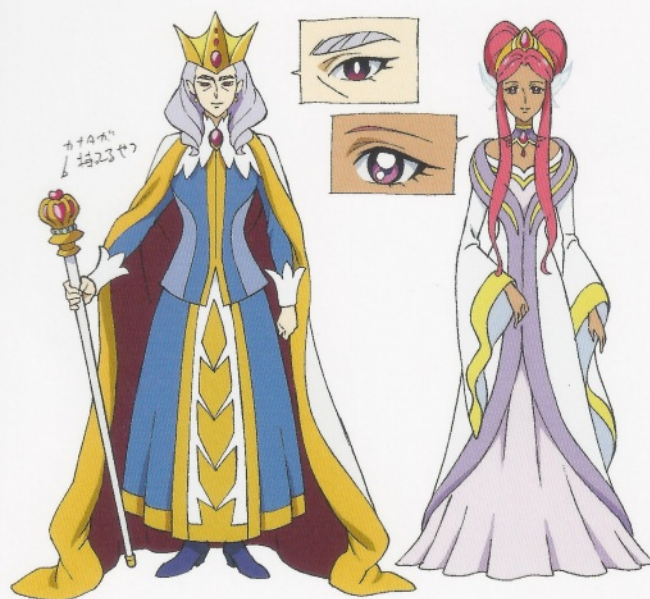
パフとアロマの表情集(左)。右は第14話に登場した、人間姿に変身したふたり(ラフ)。絵コンテですでに描かれていたものを、設定として起こし直したという。

はるかたちのレッスンを担当した、教師役の妖精。「教師役が欲しいと言われて、ゼロから作ったキャラクターです。デザインしたときは、こんなに出番が多いとは思っていませんでしたね」（中谷）

ディスダークの三銃士のひとり、ロックに憑依されていたホープキングダムの妖精。臆病で寂しがり屋な性格。「ロックの中身というオーダーでした。ツノの感じや着ているパーカーに共通点を持たせていますね」（中谷）

プリンス・ホープ・グランド・カナタ

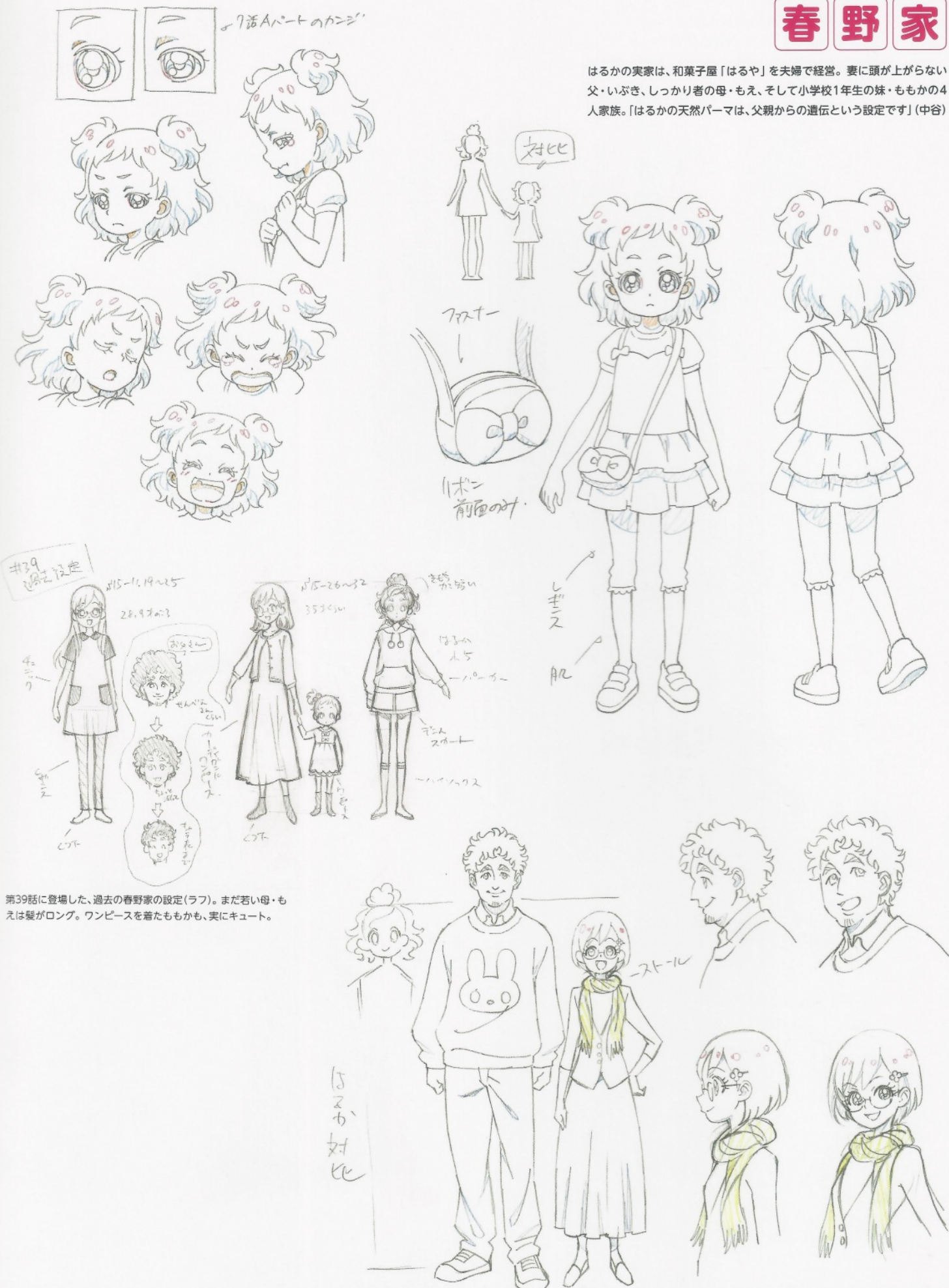
ホープキングダムを救うため、パフとアロマにプリンセスプリキュアを探すよう命じた王子。「イケメンキャラは難しいですね。衣装の基調の色が白なので、褐色の肌にした方が映えるかなと」（中谷）

はるかと初めて出会った9歳頃のカナタ(ラフ)。まだあどけない表情を残しているが、それでも王家の血を引くだけに、どこか高貴な雰囲気をまとっている。

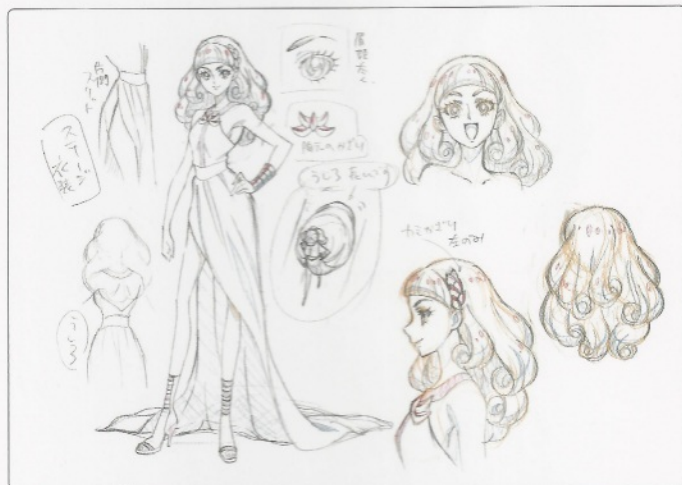
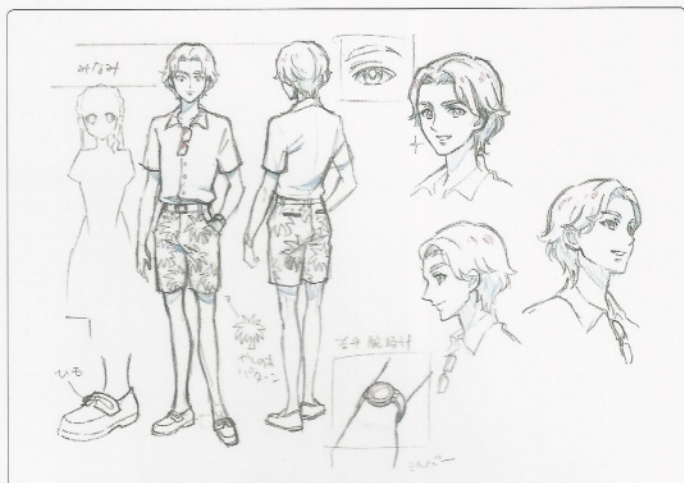
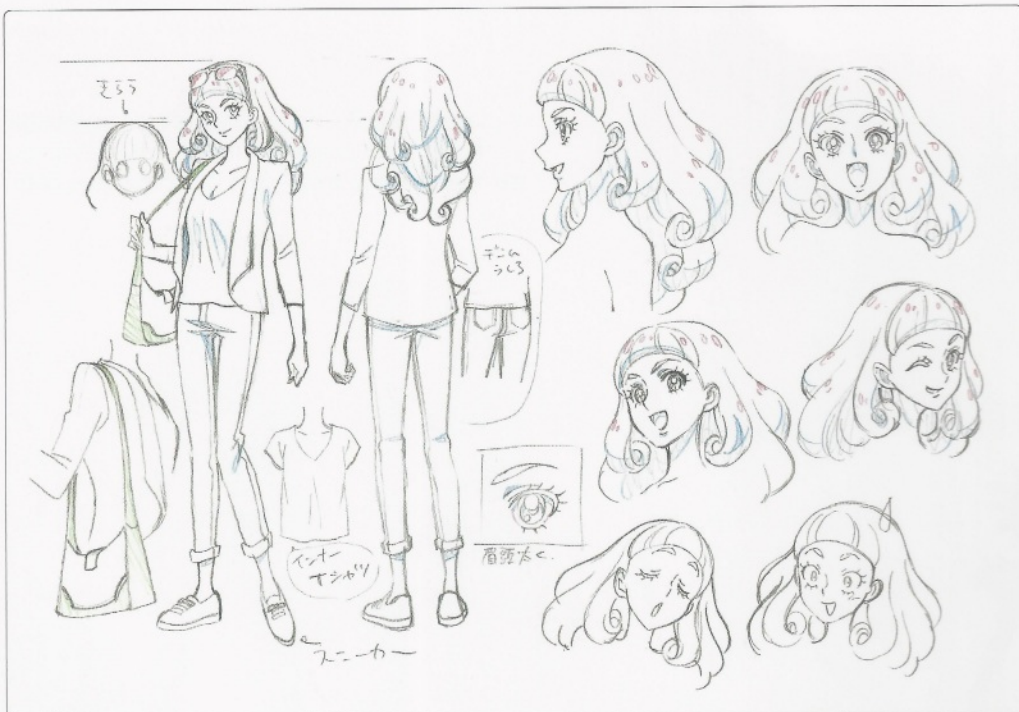
カナタ王子の愛馬であるウィッシュの設定(ラフ)。空を飛ぶ際には、うしろ脚から翼が生える。左は、カナタのバイオリンケースの設定(ラフ)。

ホープキングダム 王&王妃

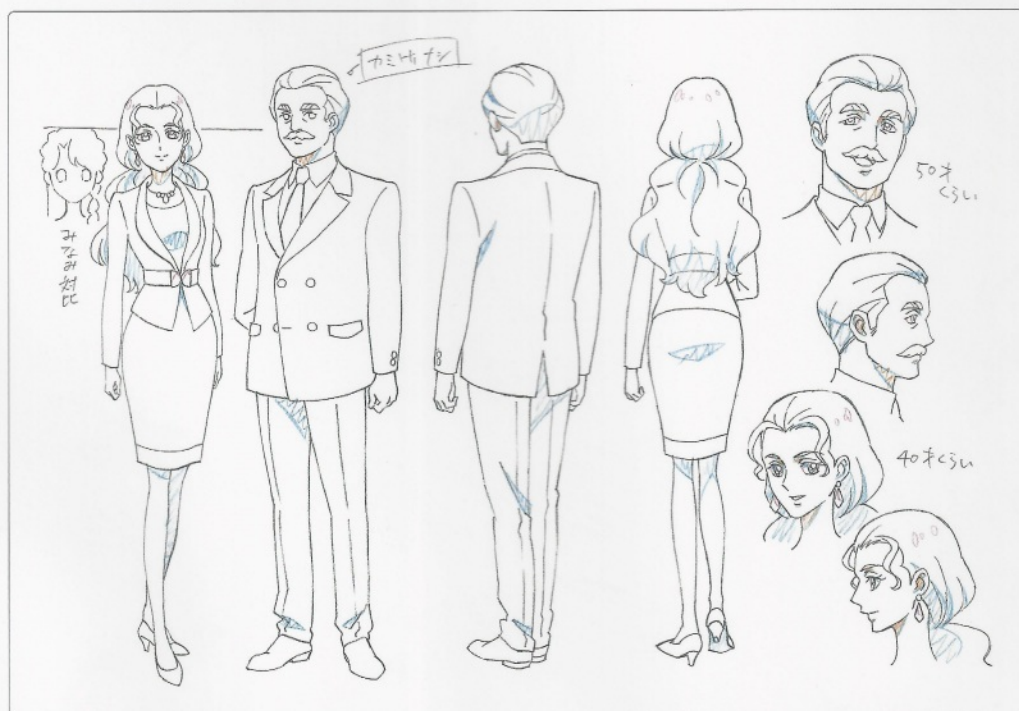
ディスピアによって檻に閉じ込められていた、ホープキングダムを統治する王と王妃。王の紫色の髪と王妃の褐色の肌は兄のカナタに、王の白い肌と王妃の赤い髪はトワに、それぞれ受け継がれている。

はるかが大切にしていた「花のプリンセス」の絵本。表紙のドレスは、キュアフローラのドレスから逆算してデザインされた。

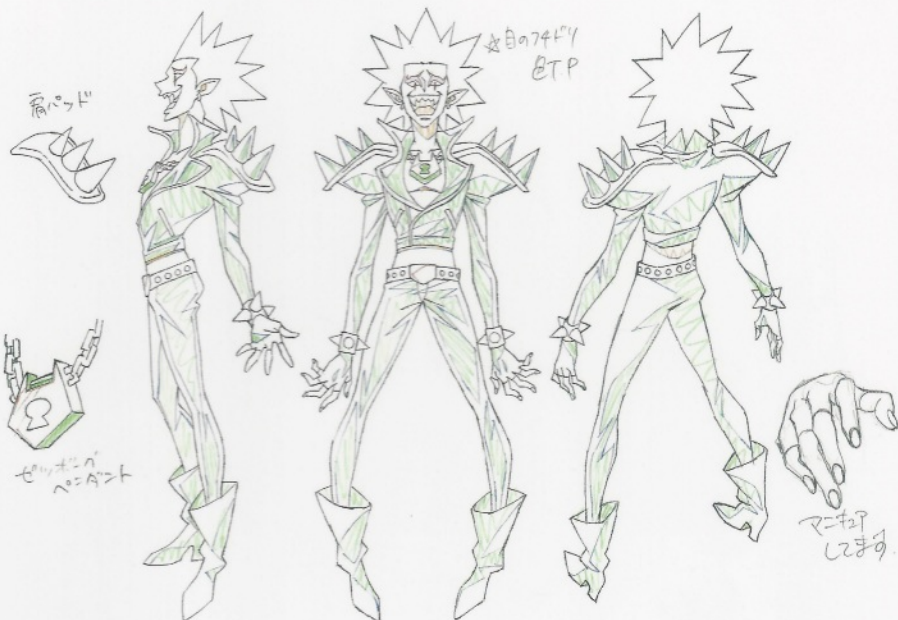
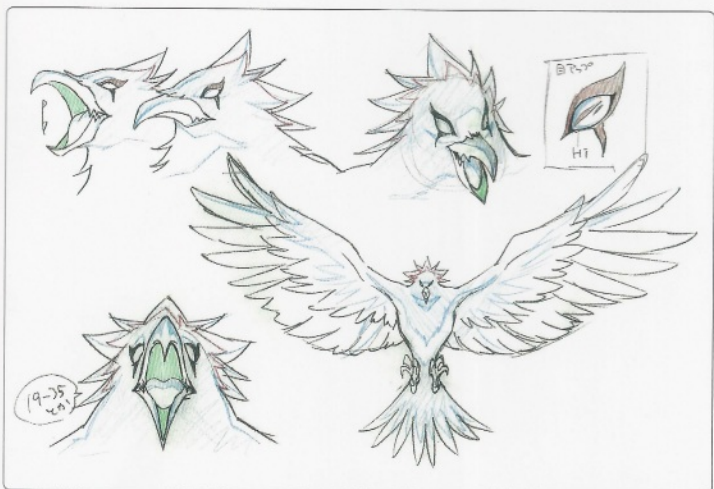
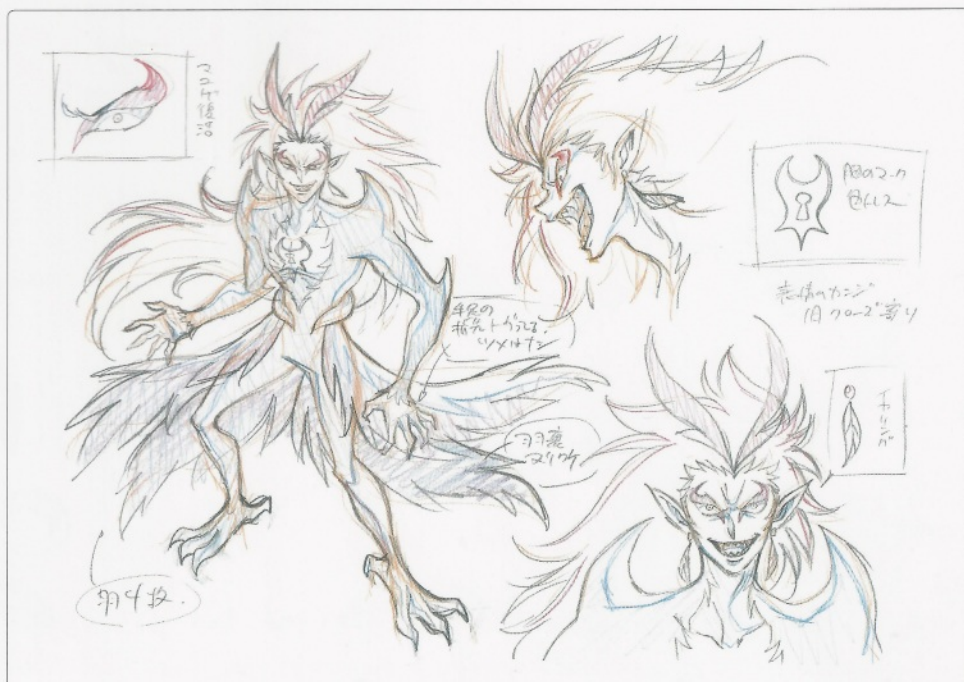
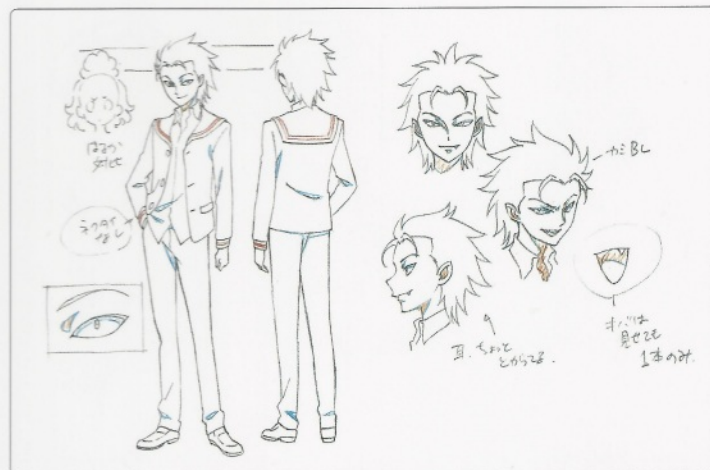
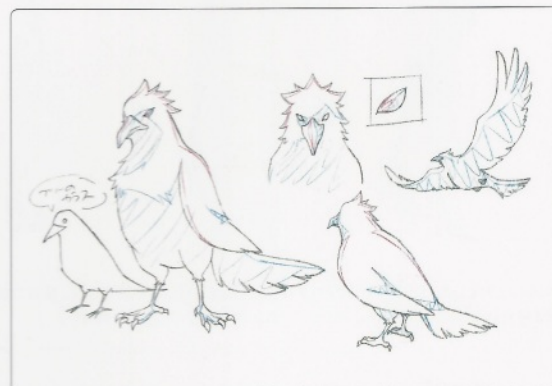
春野家

はるかの実家は、和菓子屋「はるや」を夫婦で経営。妻に頭が上がらない父・いぶき、しっかり者の母・もえ、そして小学校1年生の妹・ももかの4人家族。「はるかの天然パーマは、父親からの遺伝という設定です」（中谷）

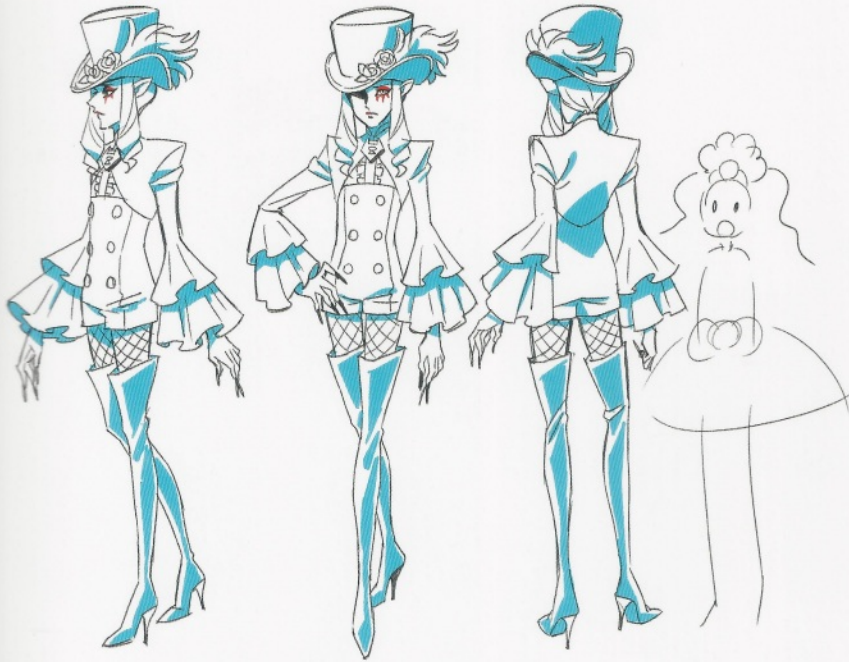
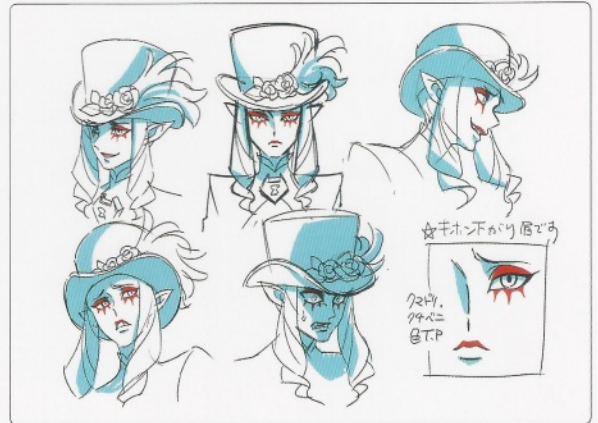
第39話に登場した、過去の春野家の設定（ラフ）。まだ若い母・もえは髪がロング。ワンピースを着たももかも、実にキュート。

天ノ川家

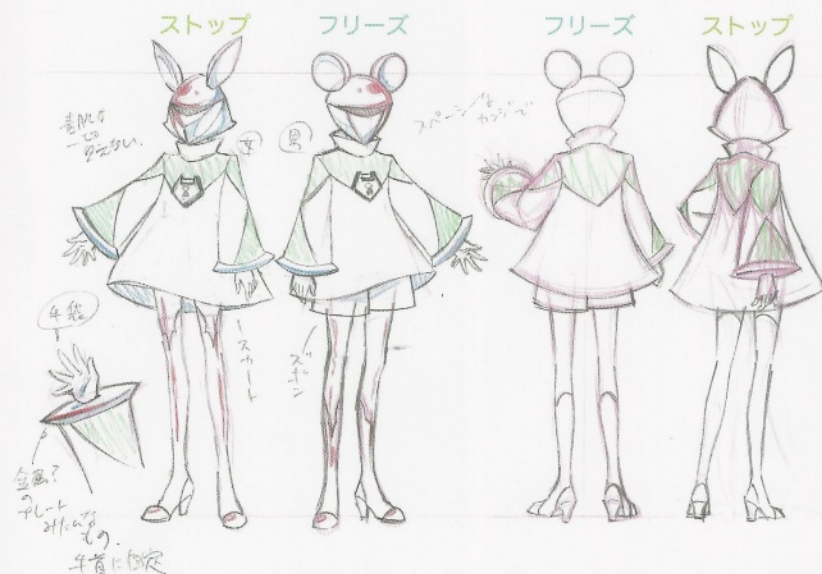
スーパーモデルとして活躍する母・ステラと、ハリウッド映画にも出演している俳優の父・高天原健との3人家族。仕事柄、両親ともに家を空けていることが多い。ドレスを着たステラは、さすが人気モデルといった風格。

海藤家

みなみの父・つかさは、数多くの企業を率いる「海藤グループ」の代表。紳士的な外見は、いかにも理想の父親だ。また兄のわたるは、海藤グループの傘下にある複数の企業で社長を務めている。

クローズ

ディスピアに仕える、ディスダーク三銃士のひとり。「南京錠を首から下げているというのを聞いて、モチーフをシド・ヴィシャスに。その流れで、他のふたりも音楽モチーフにすることに決めました」(中谷)

第11話に登場した、クローズの強化形態（上の2点）および、巨大なカラスと化した最終形態（下の2点）の設定画（ラフ）。最終形態時には、鋭く尖らせた羽根で相手を攻撃できる。

第31話から登場した、クローズの新生形態。地獄から復活を遂げ、以前よりも冷静かつ残忍な性格に。鳥に変身することもできる。右下は、黒須という男子生徒に化けて、ノーブル学園に潜入した際の設定（第38話）。

第50話でプリキュアたちの前に立ちはだかった、究極形態のクローズ。田中シリーズディレクターからのアイデアで、羽根が4枚に増えている。「田中さんからアイメイクを入れようという提案があり、目のアップの設定を作っています」（中谷）

シャット

美しいものが大好きで、ナルシストなディスダーク三銃士のひとり。「安易なオネエキャラになるのはイヤだったので、キャストを決めるときに低い声の方にお願いしたい、とオーダーしました」(中谷)

第46話に登場した、シャットの強化形態(右)と、最終形態(左)の設定ラフ。後者の状態では巨大なネコのような姿へと変化しており、理性を失って暴走を続けた。

ストップ&フリーズ

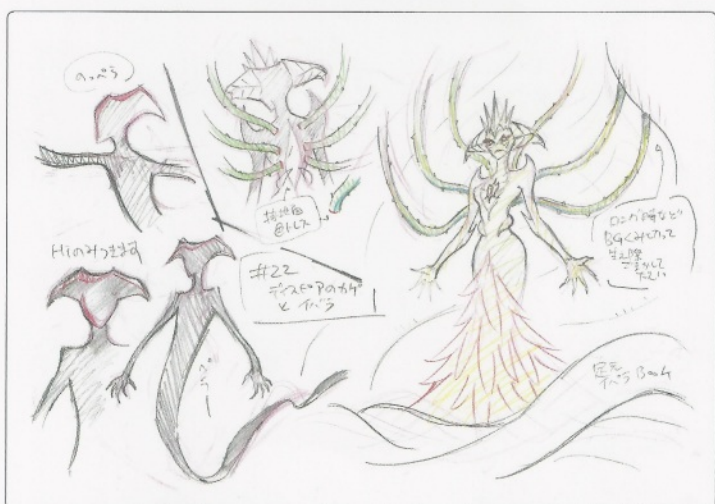
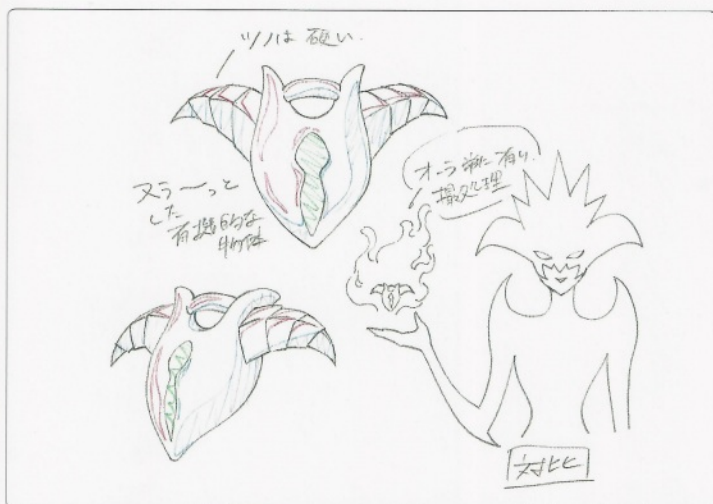
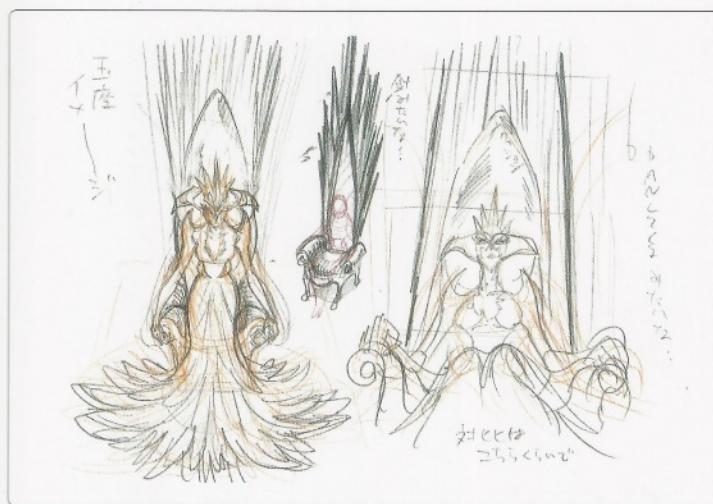
クローズが絶望の種から生み出した、双子の戦士(第30話から登場)。それぞれ頭部に、金色と銀色の鎧仮面を身に着けており、ふざけた言動&外見とは裏腹に、与えられた任務を忠実にこなす。

ロック

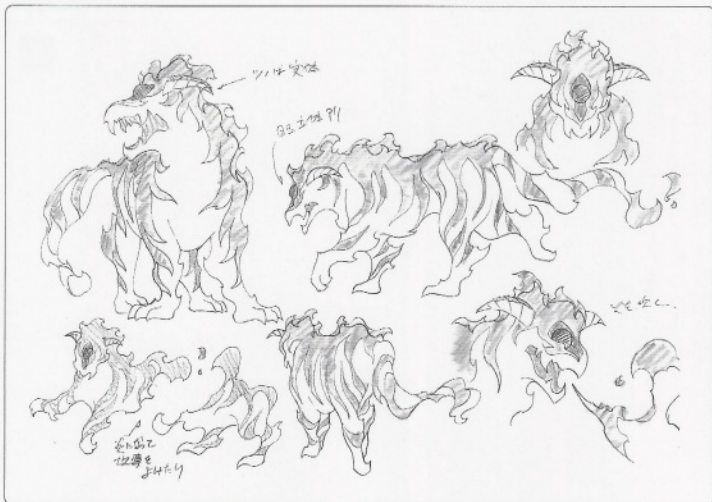
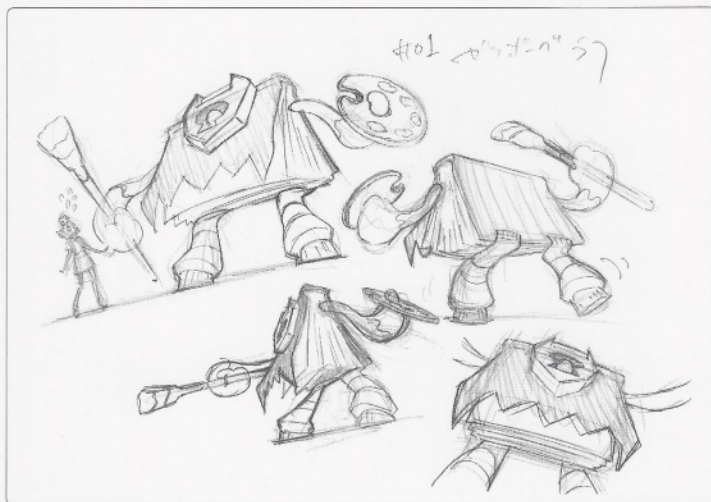
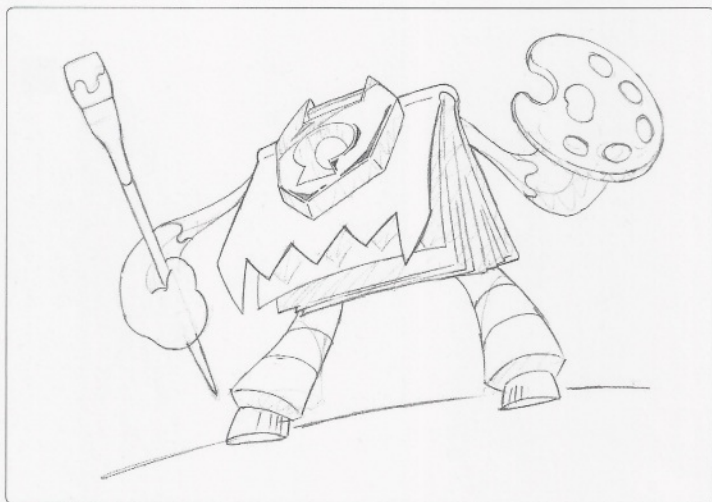
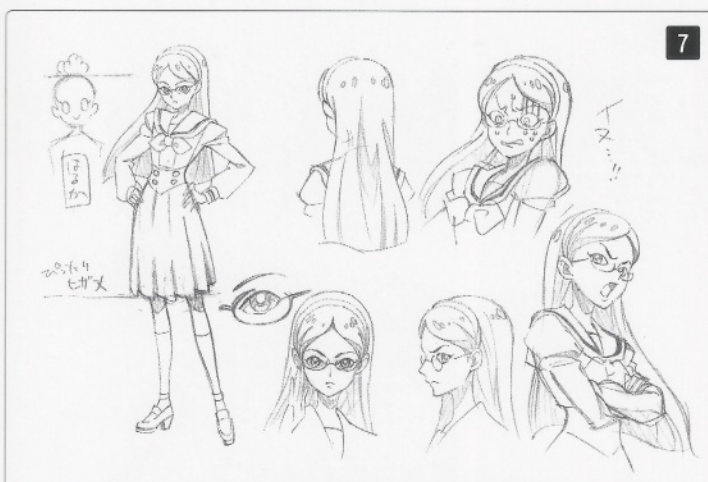
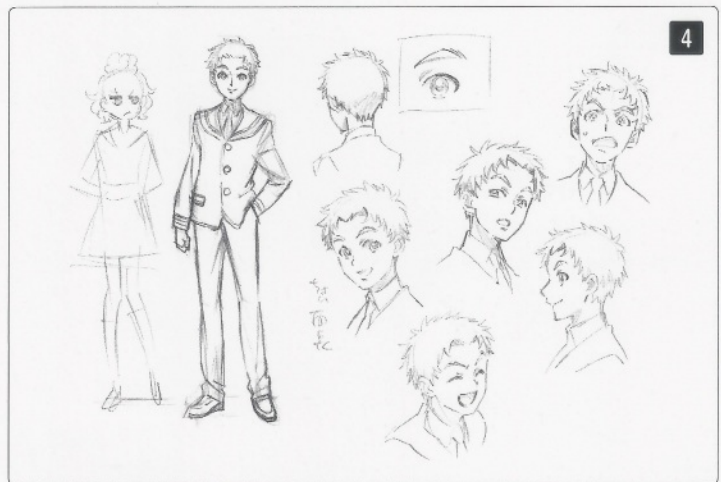
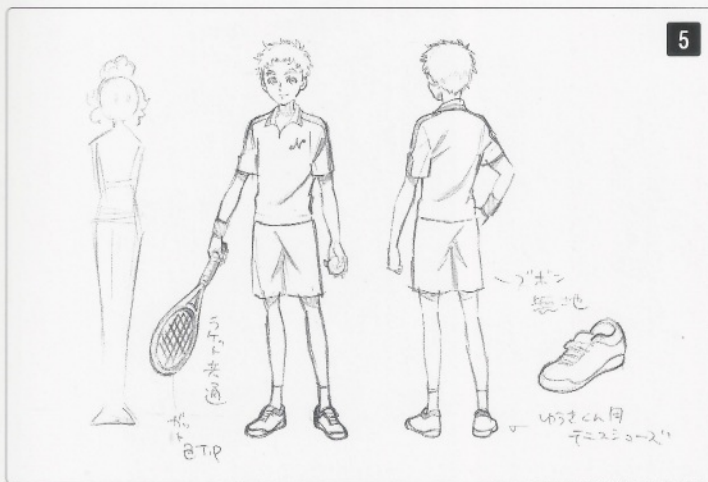
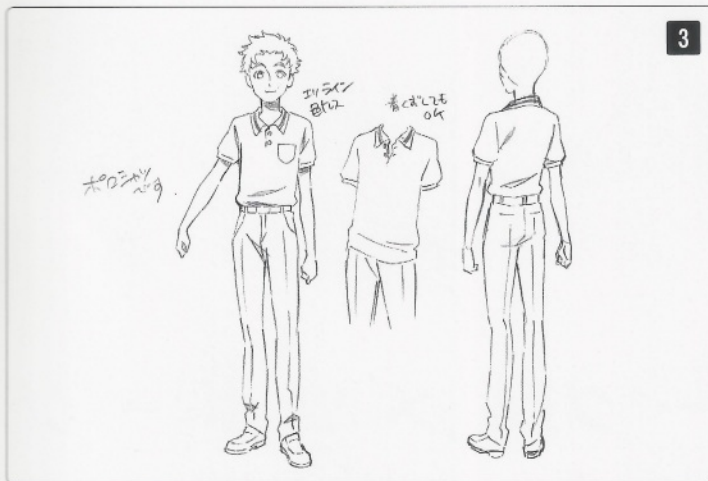
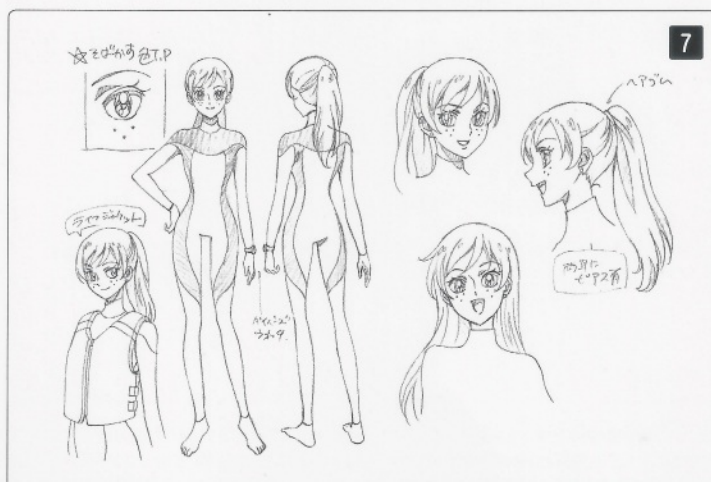
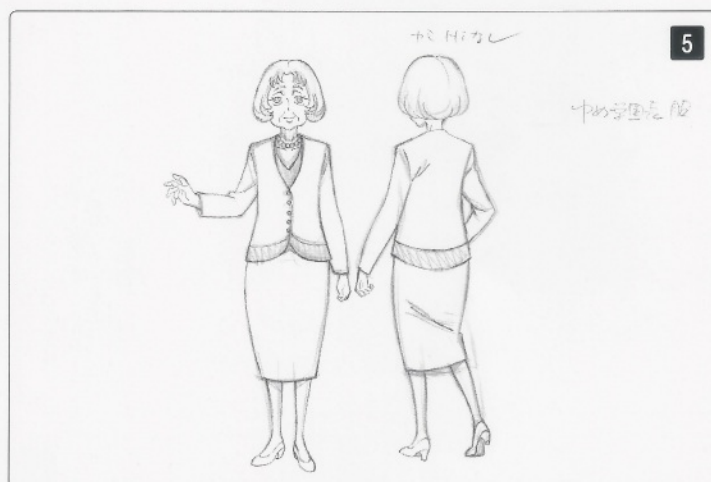
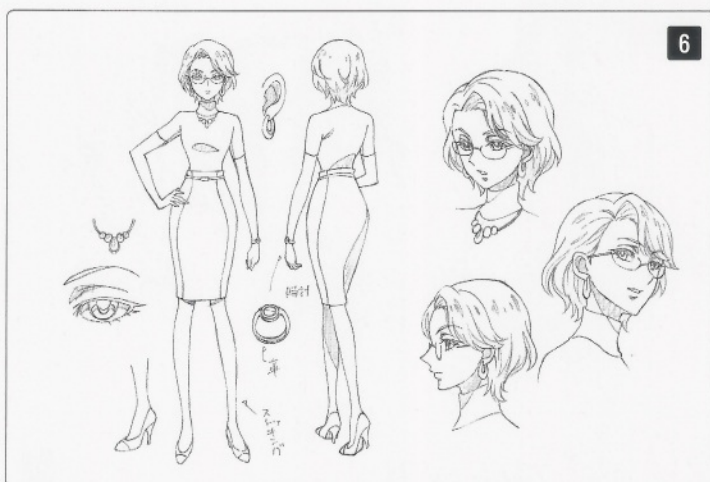
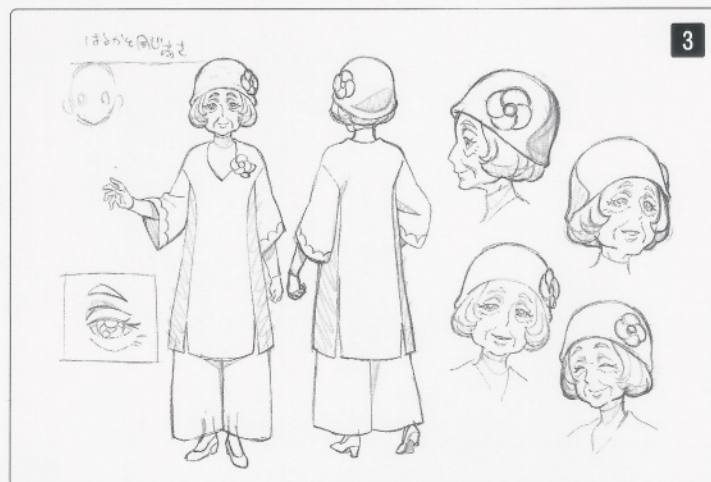
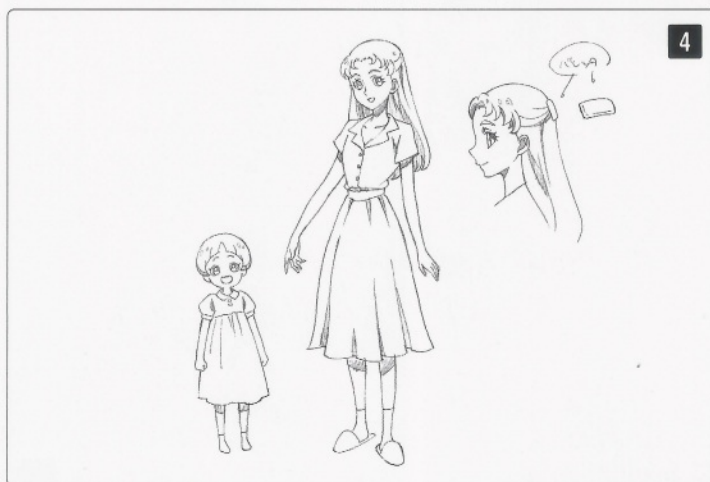
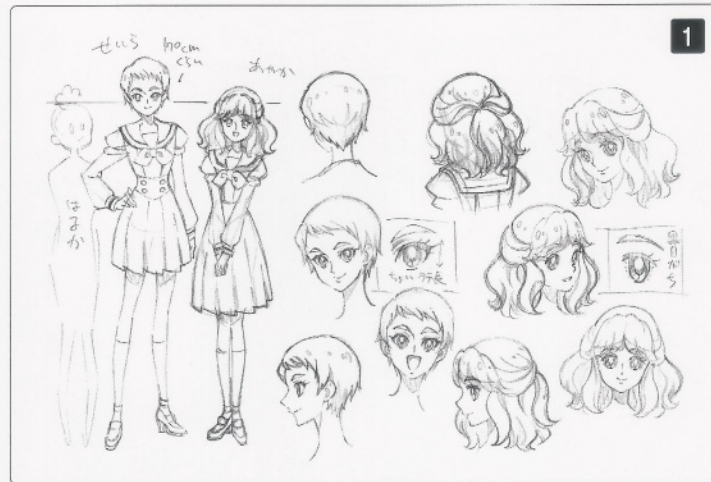
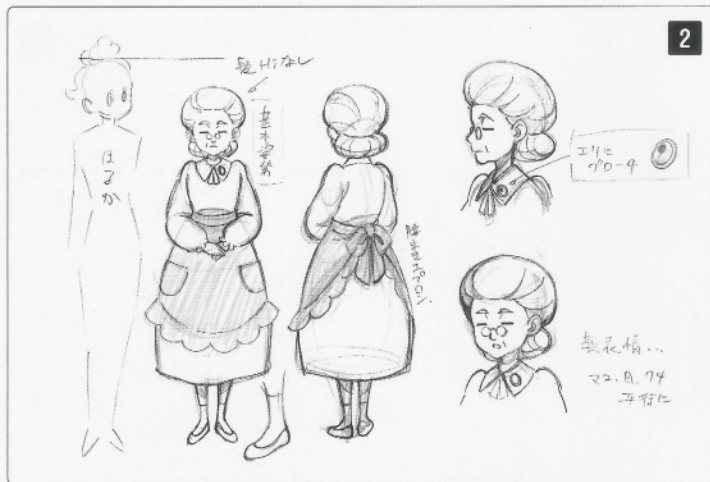
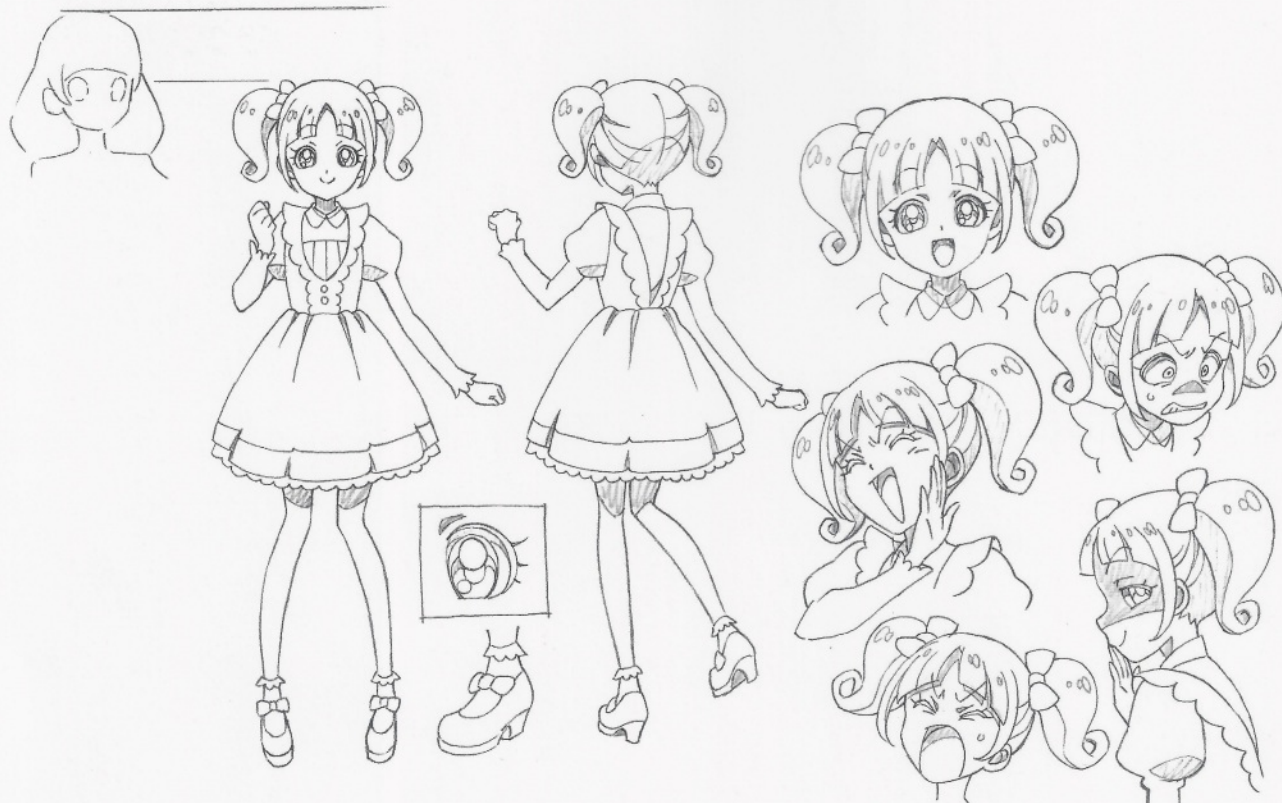
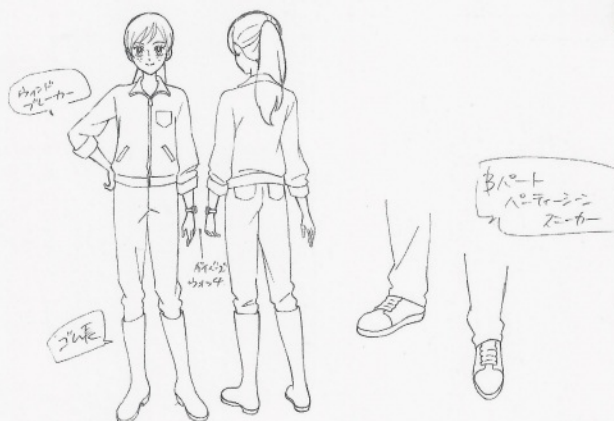
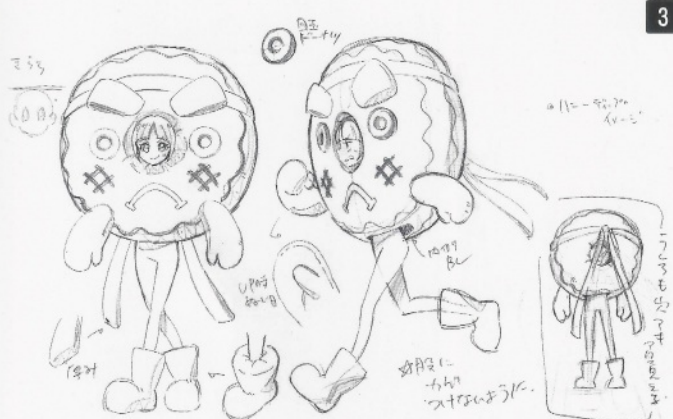
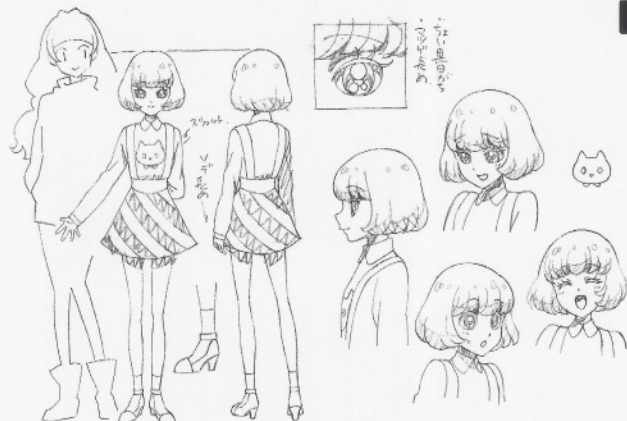
三銃士の中でも抜き出た実力の持ち主。エモーショナル・ロックのアーティストをイメージして、デザインしたという。「デザインのときは何も考えずにフードを着せたのですが、いつの間にかフードが本体という設定になっていました」（中谷）

上の2点は第23話で、青年のような姿へと進化を遂げたロック（ラフ設定）。身長が高くなっただけでなく、戦闘能力も極めて高い。下の2点は、巨大なカエルのような姿に変身した最終形態の設定ラフ（第30話）。

ディスピア

ディスダークの頂点に君臨する「絶望の魔女」ディスピアは、まさに「絶望」という概念がそのまま形を取ったような存在だ。人々からあらゆる夢を奪い、絶望に閉じ込めるまで、その歩みを止めようとしない。

禍々しさで全身を覆ったようなディスピアは、デザインに苦心したキャラクター。ディスプラウト（左下）と呼ばれる物質から、メツボーグを生み出すことができる。「悪魔っぽい見た目にしたくて、頭をヤギのようなデザインにしています」（中谷）

仮面の下からついにその本当の姿を現した、最終形態のディスピア(ラフ)。胴体や頭に植物のツタのようなモチーフが使われている。背中の羽がない状態が最終的なデザインとして、本編で使われている。

ディスダークの配下として登場した敵。ゼツボーグは、クローズら幹部が身に着けている南京錠が素材。メツボーグはディスピア自らが、ディスプラウトから生み出した強敵。

■1 学校指定のジャージを着たはるかときらら。■2 男子生徒の制服と学校指定のカバン。■3 男子生徒の夏服設定。■4・■5 はるかと幼稚園時代からの幼なじみで、クラスメイトでもある藍原ゆうき。テニスが得意で、夢はプロのテニスプレイヤー。■6 子供時代のゆうき。■7 風紀委員長の如月れいこ。犬が大の苦手。

1 みなみとは幼なじみである、生徒会副会長の東せいらと書記の西峰あやか。
2 ノーブル学園の女子寮の寮母・白金。3 ノーブル学園の学園長・望月ゆめ。
「花のプリンセス」の作者でもある。4 若い頃の学園長。5 正装をした学園長。
6 きららの所属事務所の社長・舘響子。7 海洋学者の北風あすか。

1 ノーブル学園の3年生である一条らんこ。すでにテレビなどで活躍している駆け出しのアイドルで、モデルはアイドルの嗣永桃子。「いいキャラができたのですが、意外と出番が少なかったですね(笑)」(中谷)。2 第12話に登場したドーナツプリンセスの設定ラフ。3 同じく第12話の、ドーナツの形をした着ぐるみ。4 職員服姿の北風あすか。5 きららの事務所に新たに所属することになった新人モデルの明星かりん(第42話より)。

Go!プリンセスプリキュア
ラフスケッチ

ここには『Go!プリンセスプリキュア』の制作にあたって、中谷の手によって描かれたキャラクターのラフスケッチの中から、メインキャラクターにまつわるものを選んで掲載した。実際には採用されなかったアイデアが数多く盛り込まれている。

キュアフローラのコスチューム案。ロングスカートとミニスカートで、それぞれ5つずつアイデアを提出。最終的には、これらを複合する形で決められた。

こちらはキュアマーメイドのコスチューム案。キャラクターコンペのときに
提出されたものと思われる。優美なスカートが、エレガントさを際立たせる。

前ページと同じく、キュアマーメイドのコスチューム案。「海」のモチーフをどのように取り込むか、試行錯誤の跡が感じられる。

キュアフローラとキュアマーメイドを並べたところ。マーメイドの髪型が大きく異なっているなど、このあとも試行錯誤が繰り返された。

プリキュアたちのデザインを決め込んでいくときに、最も苦心したという髪型。編み込みやぱっつん髪など、前髪の扱いをどうするべきか、悩んでいた様子が窺える。

ACT 03

PRECURE SERIES KEY ANIMATION

第3章 プリキュアシリーズ 原画集

『Go！プリンセスプリキュア』の制作に際して、中谷はキャラクターデザイナーとしてだけでなく、総作画監督としても参加。ここでは、プリキュアたちの華麗な変身バンクを筆頭に、作画監督としての仕事を抜粋して掲載した。また、中谷は『魔法つかいプリキュア！』と劇場作『映画プリキュアドリームスターズ！』に作画監督（後者は総作画監督）として参加。そちらでも見事な手腕を発揮している。

DATA

『魔法つかいプリキュア！』 2016年2月～2017年1月 ABC・テレビ朝日系列 全50話

Go! プリンセスプリキュア 総作画監督修正

キュアフローラ　変身バンク

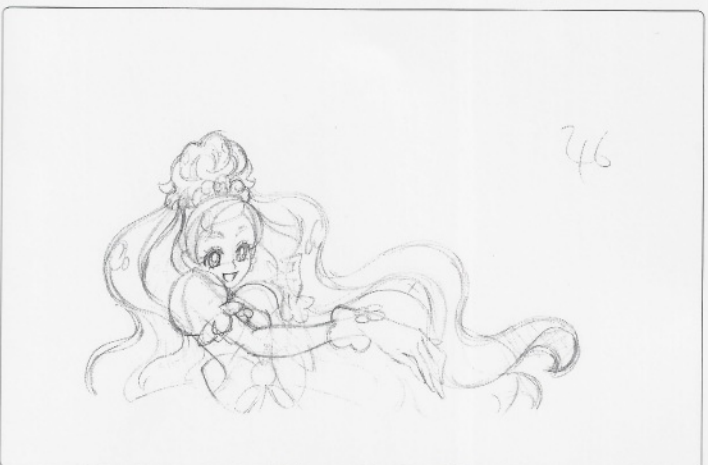
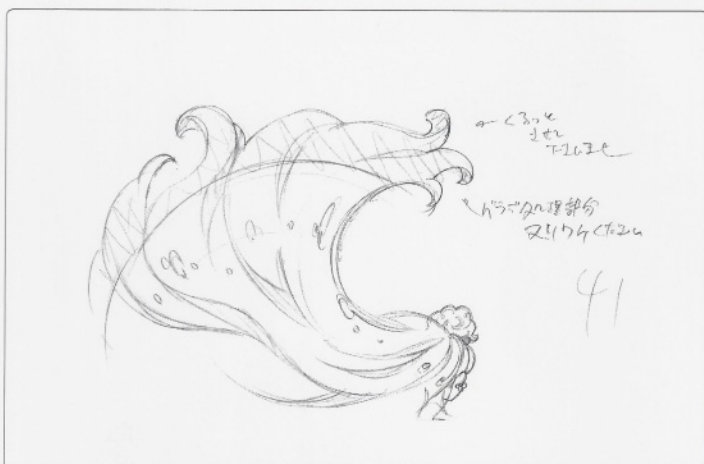
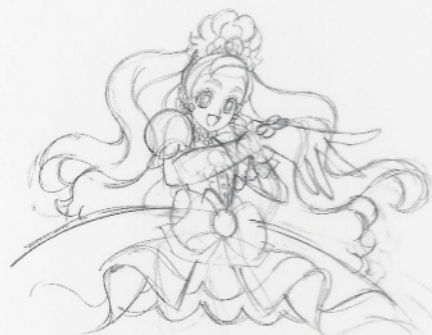
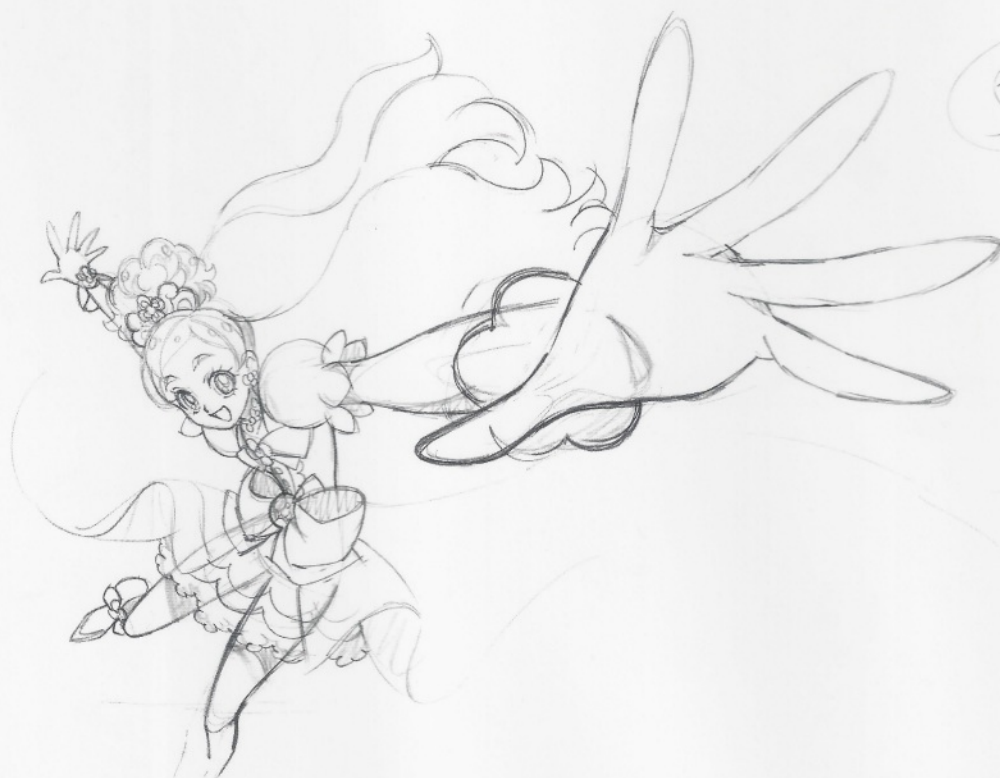
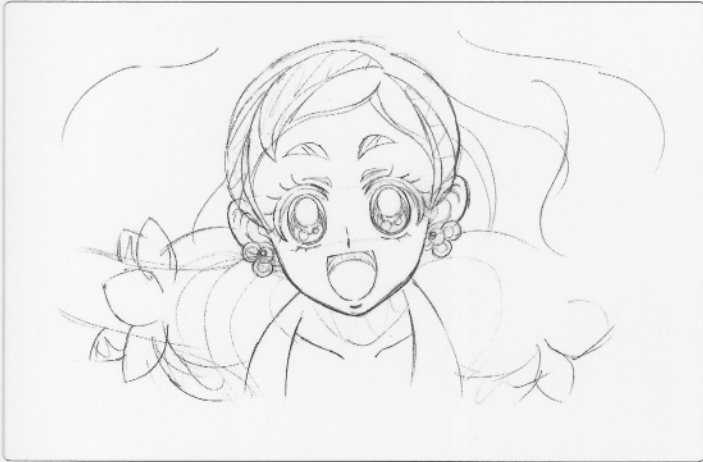
Cut14 (抜粋)
レイアウト修正

コスチュームチェンジの最後のカット。ティアラを身に着けると髪の色が変化し、そこからぐるりとカメラが回り込んだあと、ラストの決めポーズへ。

49

47

50

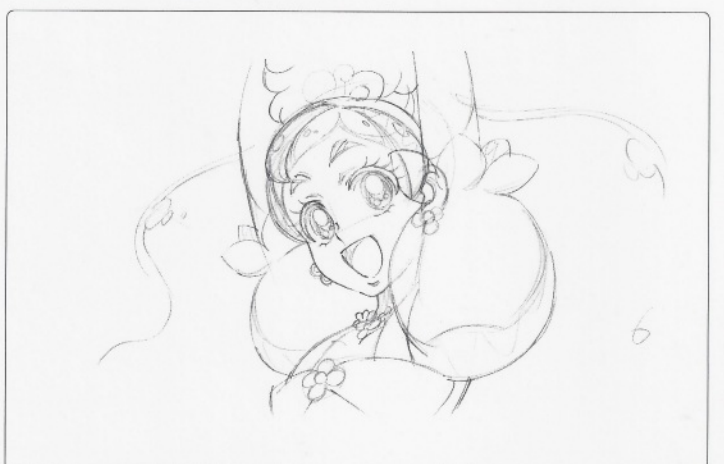
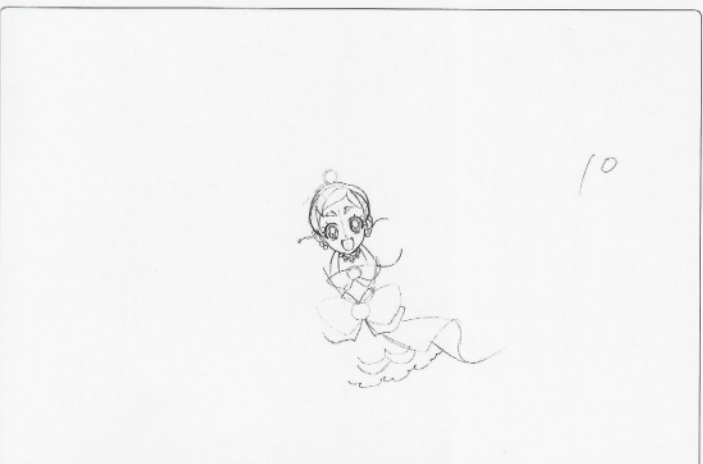
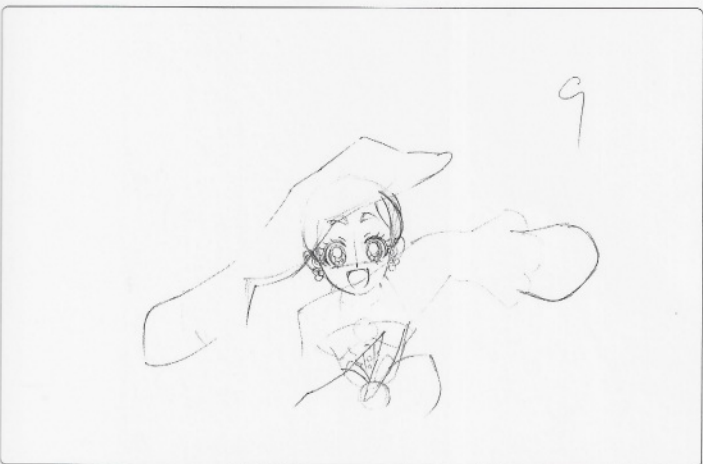
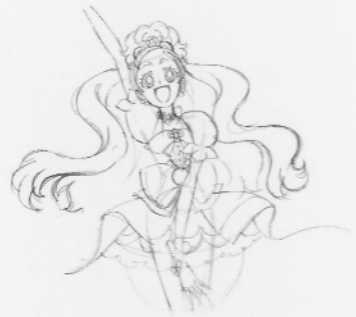
48

Cut20 (抜粋)
レイアウト修正

変身バンクの最後のカット。両手を頭の上に伸ばしたあと、顔の前に持ってきて、最後は元気いっぱいにポーズを決める。快活な彼女の性格が伝わってくる。

13

11

14

12

シリーズディレクター・田中裕太による絵コンテ

キュアフローラ　変身バンク

大まかな流れはコンテの段階ですでに固められているものの、細かなアクションやポーズは、実際にオンエアされた映像とは異なる。比較してみるのも面白い。

Go!プリンセスプリキュア
そこからメッシュがのびる。
更に髪全体に花が広がる。
イヤリングが出現。
一度手前に
髪がのびて
SE ヒュラララララ…
光がはじけて完成。
パァァ…ン!!

Go!プリンセスプリキュア
そのまま
ぐるっと。

Go!プリンセスプリキュア
決メポーズ。
SE バ!
スカートのすそ(腰に近いとこ)が
ひらっとめくれると キーリングがある
そこに
SE ヒュン!
光がとんできて
くっつくとはじけてドレスアップキーになる。
SE パキーン!
END

Go!プリンセスプリキュア
その上に又スカートがひらっとかぶさる。
CG空間の地面に
着地するフローラ。
SE カカッ!

Go!プリンセスプリキュア
花が舞っている空間。その中央でしなやかにヒザを折り、スカートのすそをちょっとつまむ。カーテシーのポーズ
SE フォオオオオオオオ…
下から花びらがブワっと舞いあがり、
イメージBG③に
CG BG 舞踏会ホール(明)
前カットからの動きでつながり、3分割画面で3方向から顔を上げるフローラ。

Go!プリンセスプリキュア
中央のフローラ。
手前に寄りつつ左右の画面ははける
瞳に花形の光が流れる。
フローラ。
大きめのアクションで

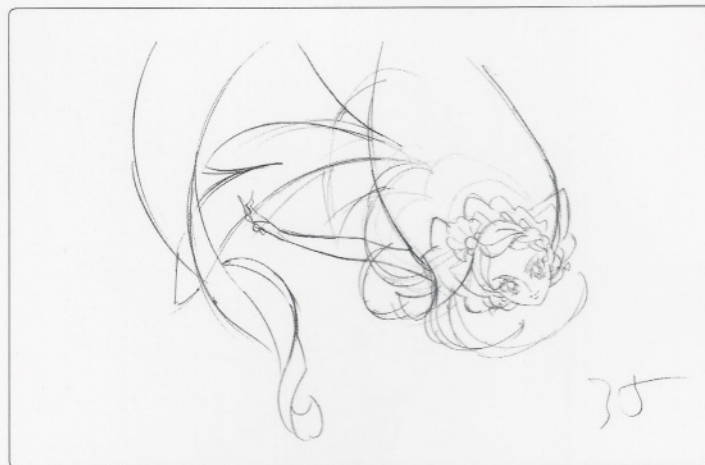
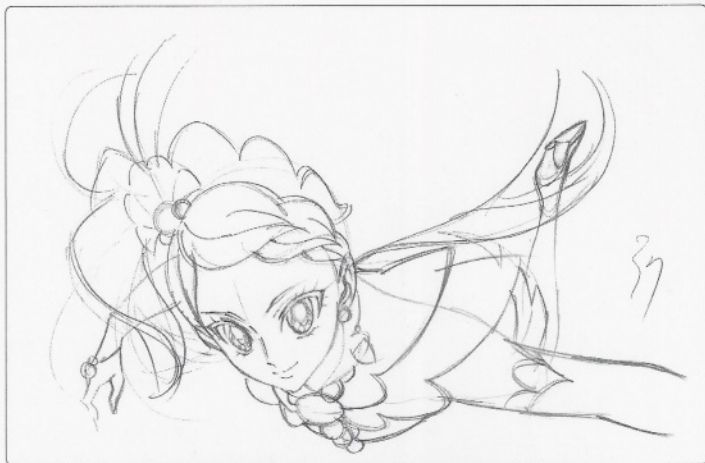
Go!プリンセスプリキュア
フローラ
「咲きほこる花の
ぐるっと回って
フカンまで。
体を折ったポーズから

Go!プリンセスプリキュア
ぱっ!と開くと足元に花が広がる
プリンセス!」
SE カカン!
腰の玉(エンブレム)のUPから。
両手IN。
のびやかに上げつつ

Go!プリンセスプリキュア
バババっと
回って
決メ!
フローラ
「キュアフローラ!!」
END

キュアマーメイド　変身バンク

Cut14 (抜粋)
レイアウト修正

髪の色が変化し、まるで水中を自在に泳ぎ回るように、身体をぐるりと回転させる。マーメイドの名前のごとく、人魚のイメージが効果的に使われている。

Cut20 (抜粋)
レイアウト修正

キュアフローラやキュアトゥインクルと比べると、優美な印象のキュアマーメイド。ラストの決めポーズも柔らかさと鋭さを兼ね備えたアクションが印象的。

35

キュアトゥインクル　変身バンク

Cut14（抜粋）
レイアウト修正

ティアラを身に着けるカットの後半部分。目力の強いアップから、最後の決めポーズへ。さすが人気モデルだけあって、ラストのポーズも堂に入っている。

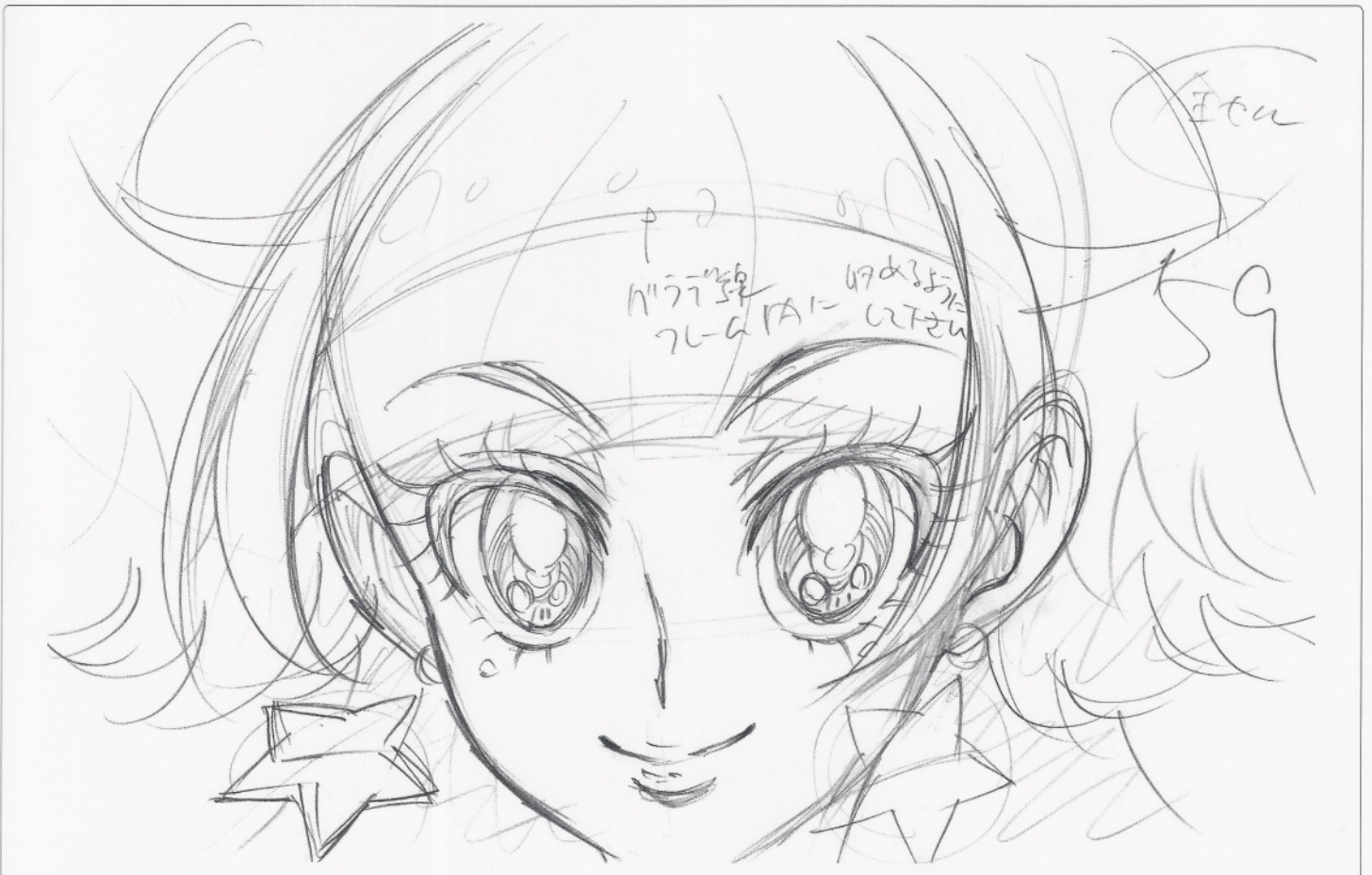
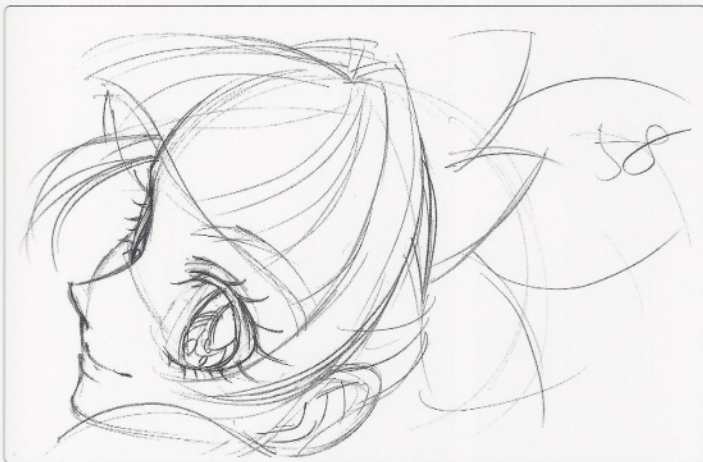
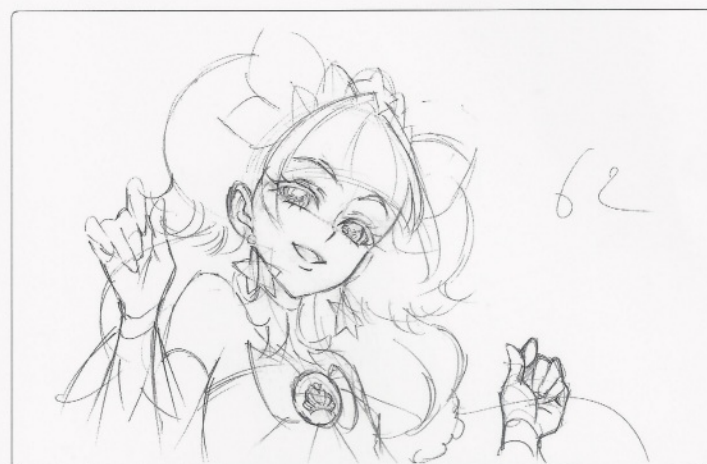
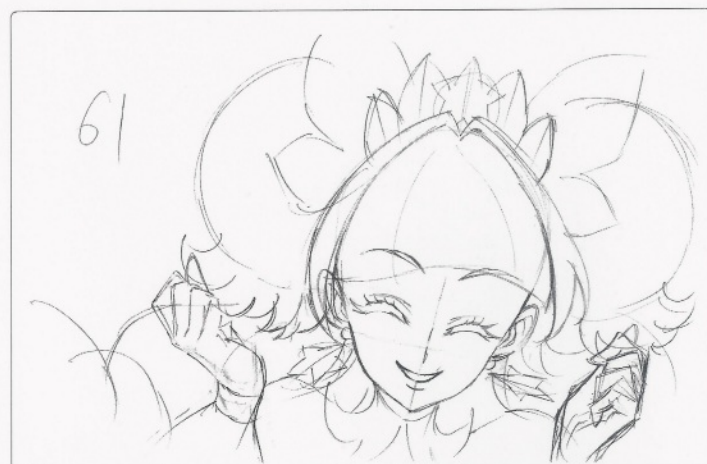
64

60

65

61

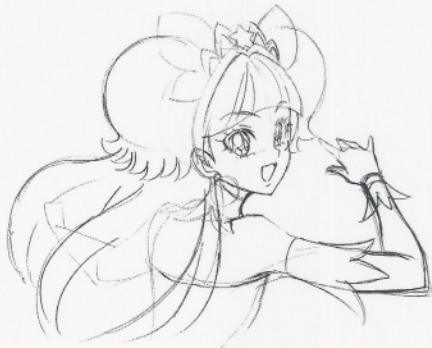
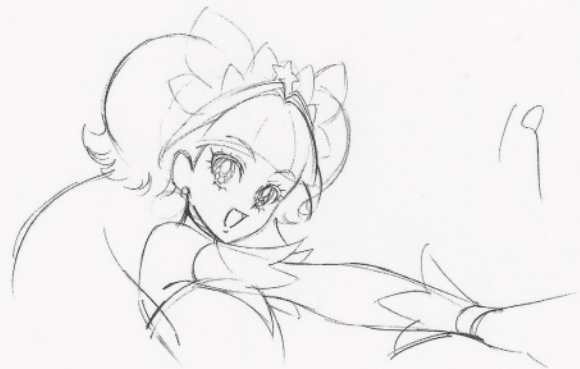
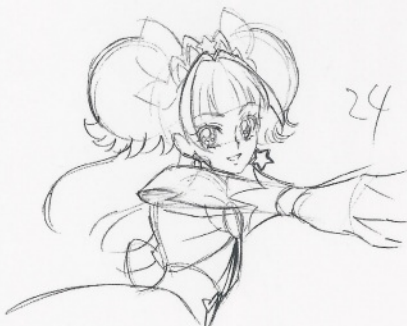
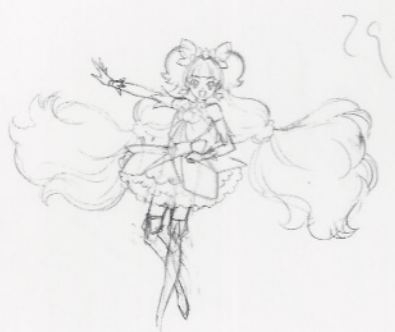
62

68

「星」をモチーフにしているだけに、きらびやかな印象のキュアトゥインクル。
カメラの前を右に左に移動して、スピード感あふれる変身シーンを演出。

28

25

29

27

キュアスカーレット　変身バンク

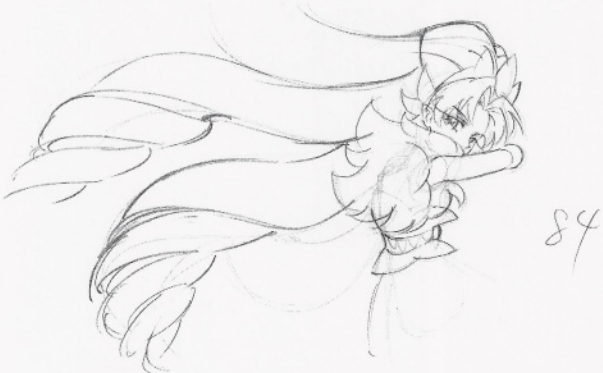
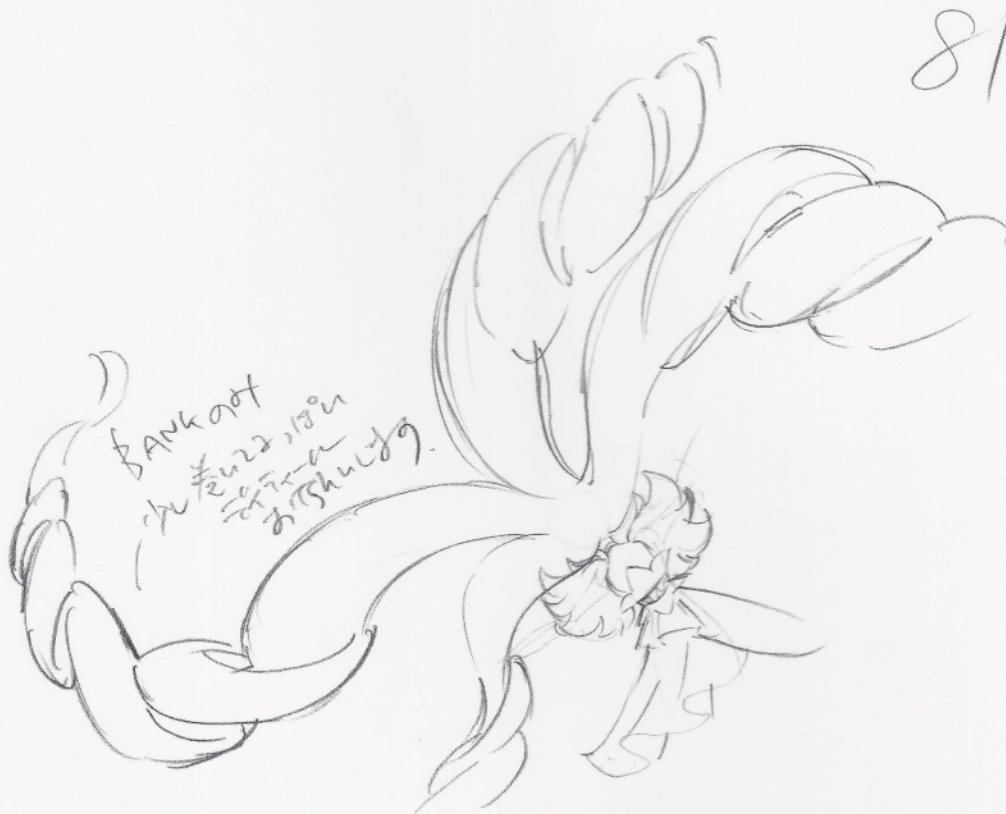
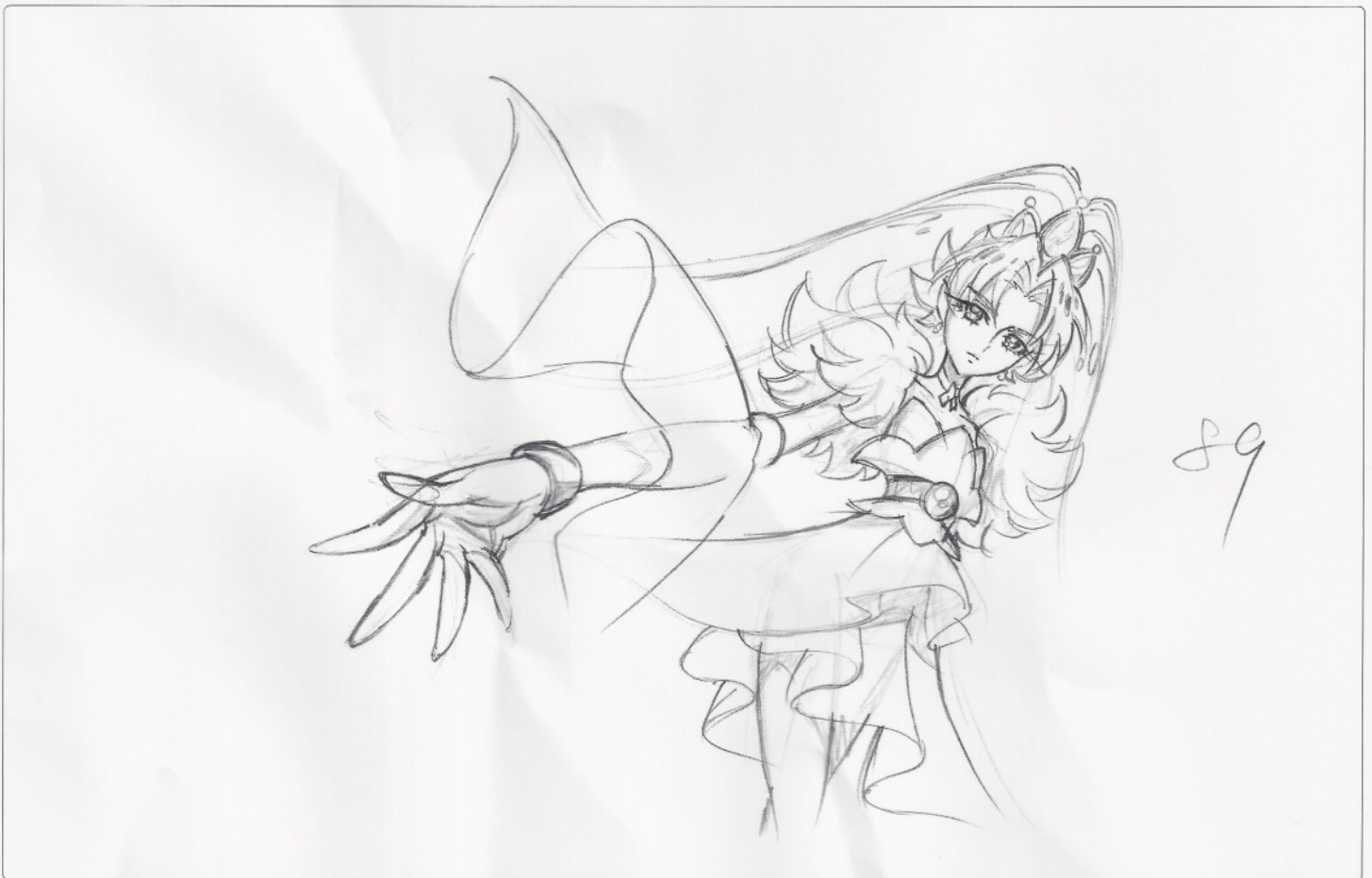
Cut14 (抜粋)
レイアウト修正

スカーレットの特徴といえば、やはり4本の大きな巻き髪。コスチュームチェンジの最後では、その髪が大きく広がり、そこから凛とした決めポーズへ。

87

85

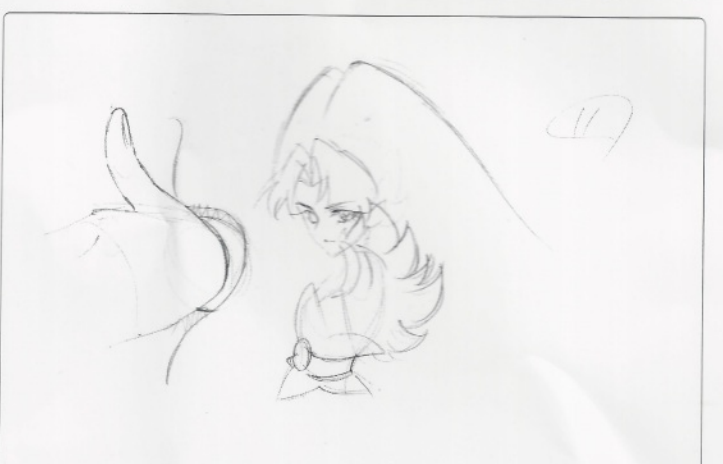
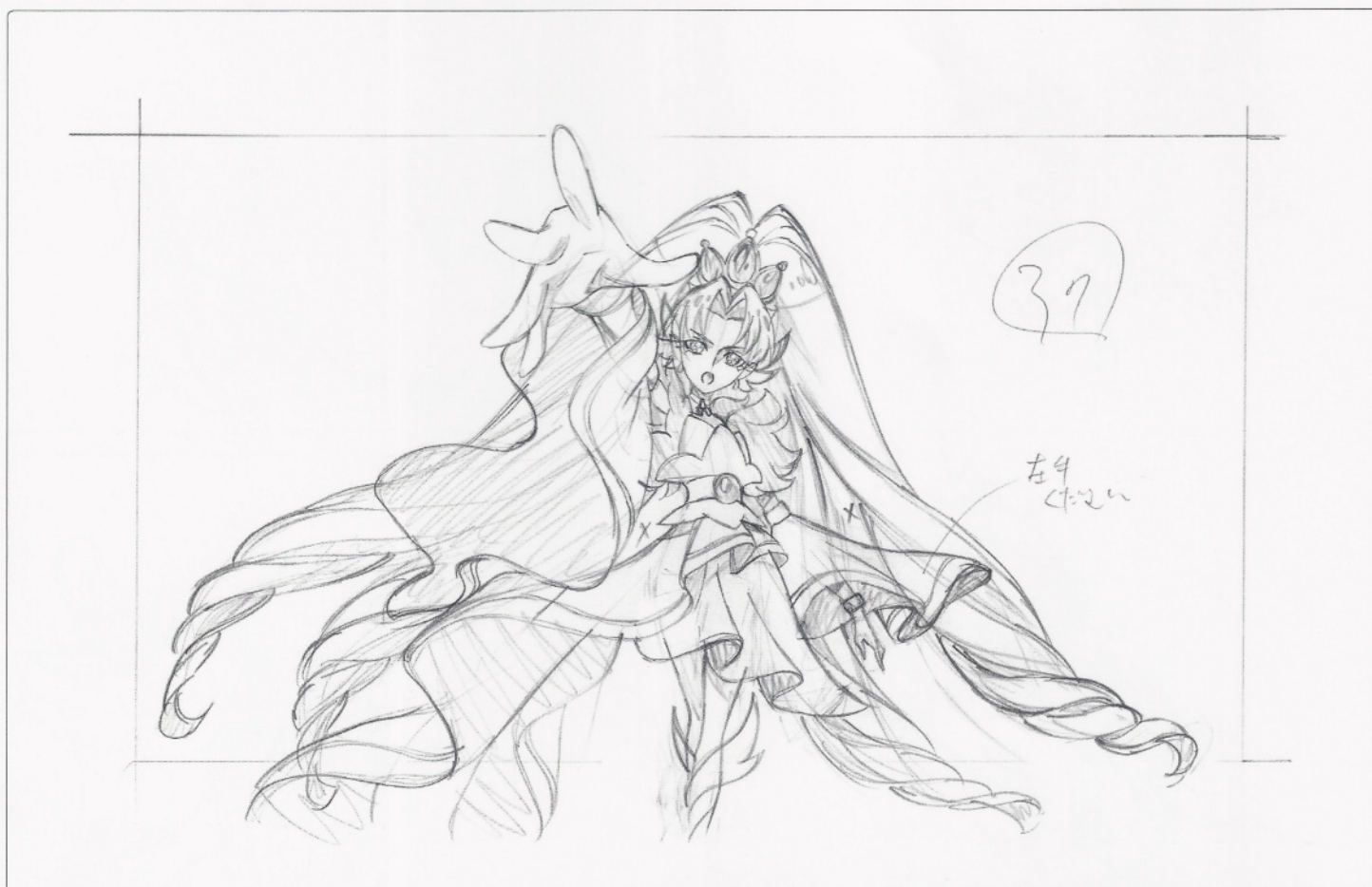
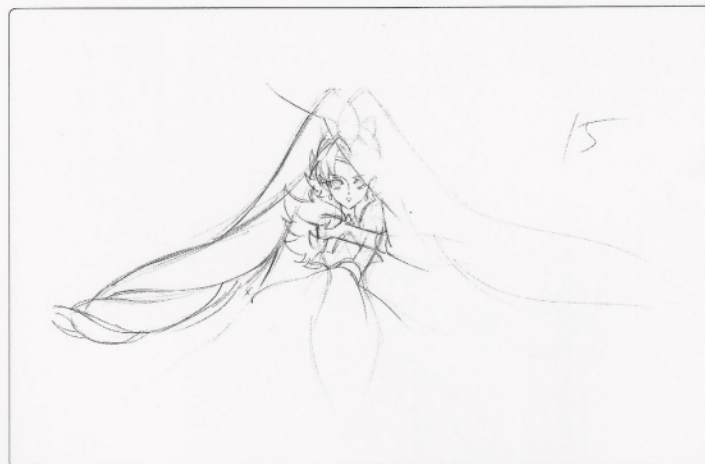
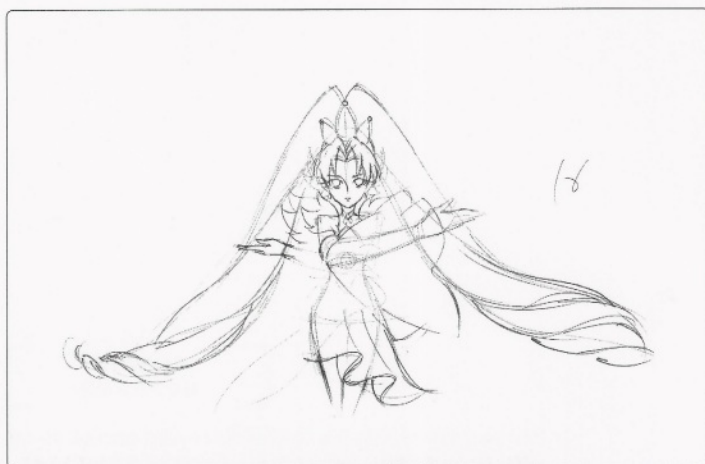
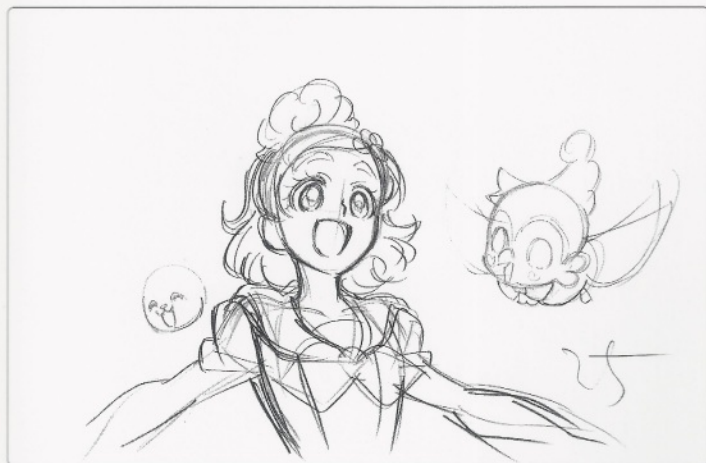
88

86

Cut20（抜粋）
レイアウト修正

優雅な仕草で手をゆらゆらと動かしたあと、グッと前に突き出して、ラストにポーズを決める。王女だけに、優美さの中にもたくましさや力強さを感じさせる。

14

19

15

オープニング

Cut6 (抜粋)
レイアウト修正

オープニングのうち、制服になってから最初のカット。野原を駆け出していくはるかたち。アロマやパフがくるりとその周りを回り、再び駆けていく3人の姿へ。

38

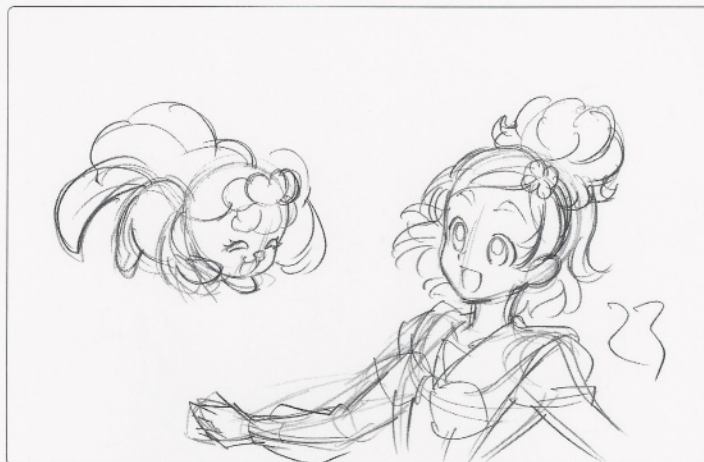
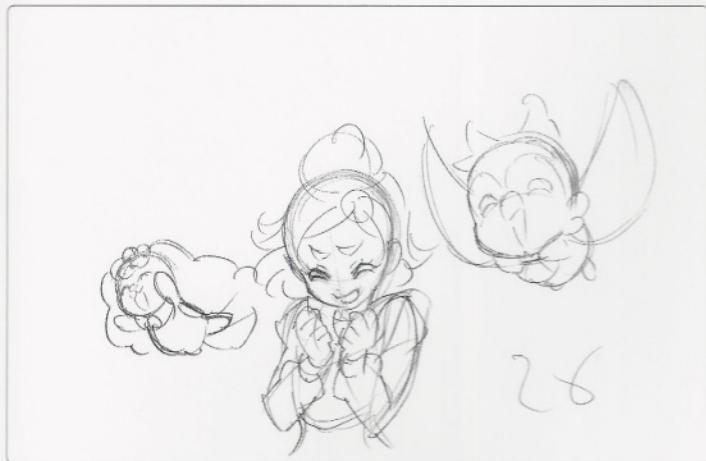
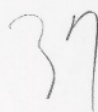
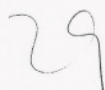
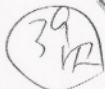
29

40

33

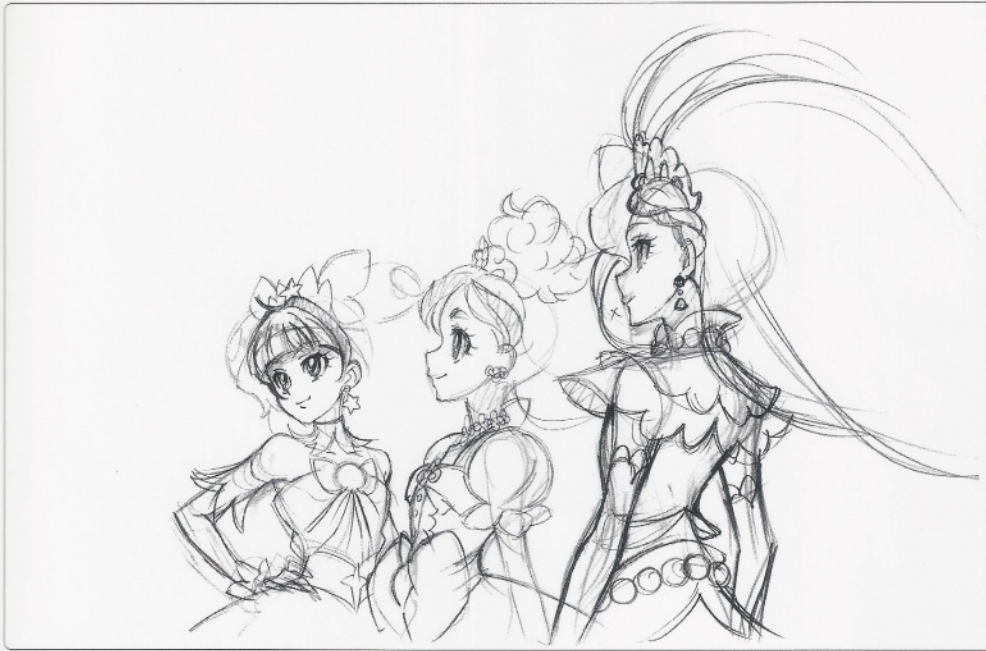
41

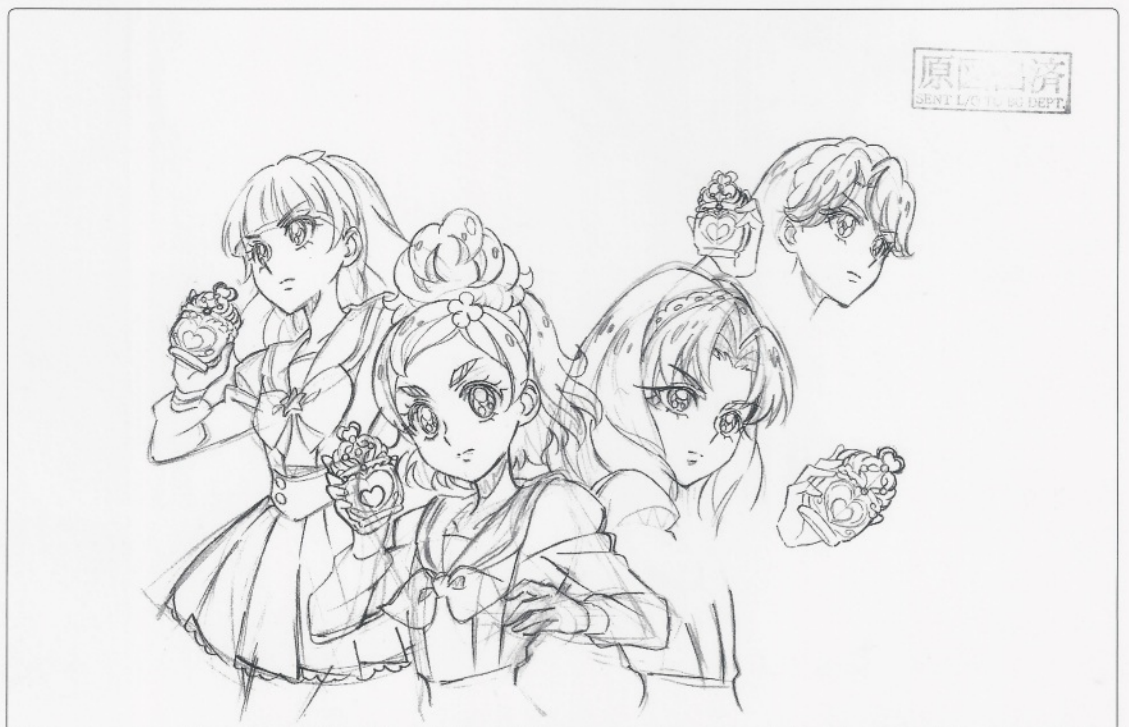
36

37

Cut12（抜粋）レイアウト修正

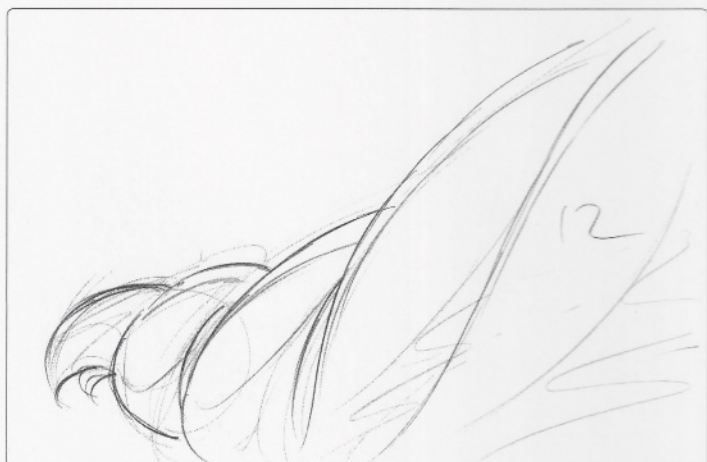
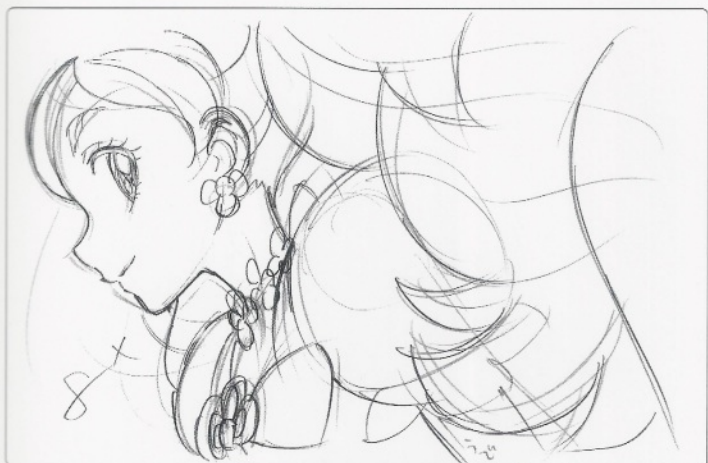
タイトル明け、はるかのアップから続く3人のカット。はるか、みなみ、きららの3人が素早く切り替わる。それぞれの性格を感じさせる仕草と表情も見どころ。

Cut36（抜粋）
レイアウト修正

どこか悲しそうな表情をしたキュアフローラだが、一度首を横に振ると、決意を新たに笑顔を見せる。何があってもくじけない、努力家の彼女らしい表情変化。

OP2 Cut27
レイアウト修正

『Go！プリンセスプリキュア』では、ストーリーの進展とともに、オープニングの構成が変化。はるか、みなみ、きららの3人にトワが加わり、凛々しい表情を見せる。

OP2 Cut34-35 (抜粋)
レイアウト修正

優雅にバイオリンを弾くキュアスカーレットとキュアフローラの共演。初期オープニングでは対立していたふたりだが、後半ではその関係性も変化する。

7
8
9
4
5
6

魔法つかいプリキュア!
総作画監督修正

第12話「満天の星空とみらいの思い出」

中谷が作画監督を担当した『魔法つかいプリキュア!』第12話は、人間界にやってきたばかりのリコの戸惑いに焦点を当てたエピソード。ここでは、中谷自身が選んだレイアウト修正を掲載した。

S4 Cut27
レイアウト修正

はーちゃんの存在を隠そうとして、失敗してしまうみらい。恥ずかしそうにうつむいてしまったみらいを見守るリコは、ちょっと心配そうだ。

S14 Cut2
レイアウト修正

子供の頃に出かけたキャンプ場で、両親とはぐれてしまったみらい。モフルンのぬいぐるみを抱いて、泣きながら森をさまよい歩くが……。

S15 Cut2
レイアウト修正

みらいの思い出話を聞き、「見方が変わったのね」と話すリコ。その言葉をきっかけに、リコは人間界での振る舞い方のヒントを見つける。

第33話「すれ違う想い!父と娘のビミョ～?な1日!」

第33話でも、中谷は作画監督を担当（渡辺奈月と連名）。このエピソードでは、リコの父・リアンがリコたちのもとを訪問。父と娘のすれ違い、そして離れて暮らしていても強い絆をめぐって物語が展開した。

S13 Cut38
レイアウト修正

「家族を思う優しい気持ち、それが何より強い力になる」。力強い視線で、デウスマストの眷属・ベニーギョをしっかりと見据えるキュアミラクル。

ヨクバールの攻撃からリコをかばって、傷ついた父・リアン。親子のピンチに駆けつける、キュアミラクルとキュアフェリーチェ。

S13 Cut36
レイアウト修正

S13 Cut41
レイアウト修正

キュアミラクルの言葉を受けて、再び立ち上がる勇気を得るキュアマジカル。傷ついた父の心配をする弱気な表情から一転、戦う意思に満ちた瞳が印象的だ。

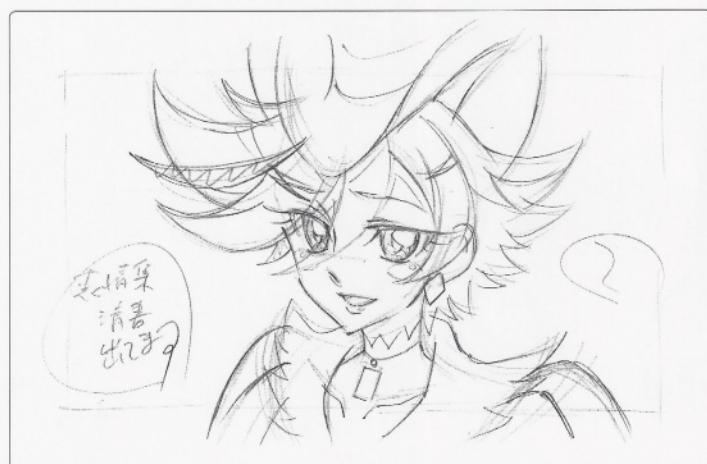
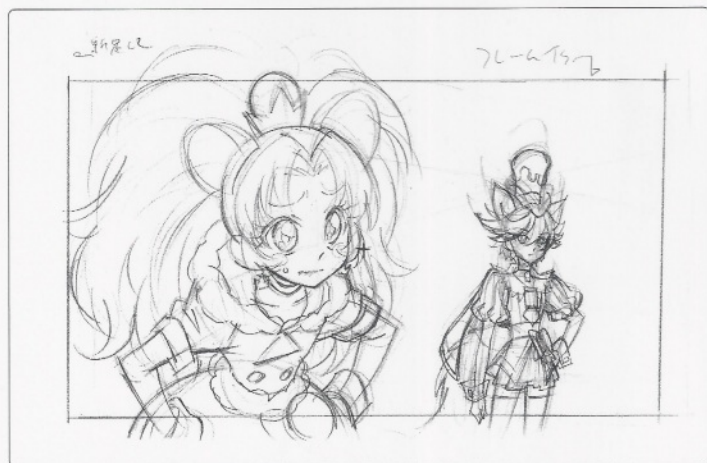
映画プリキュアドリームスターズ！ 総作画監督修正・原画

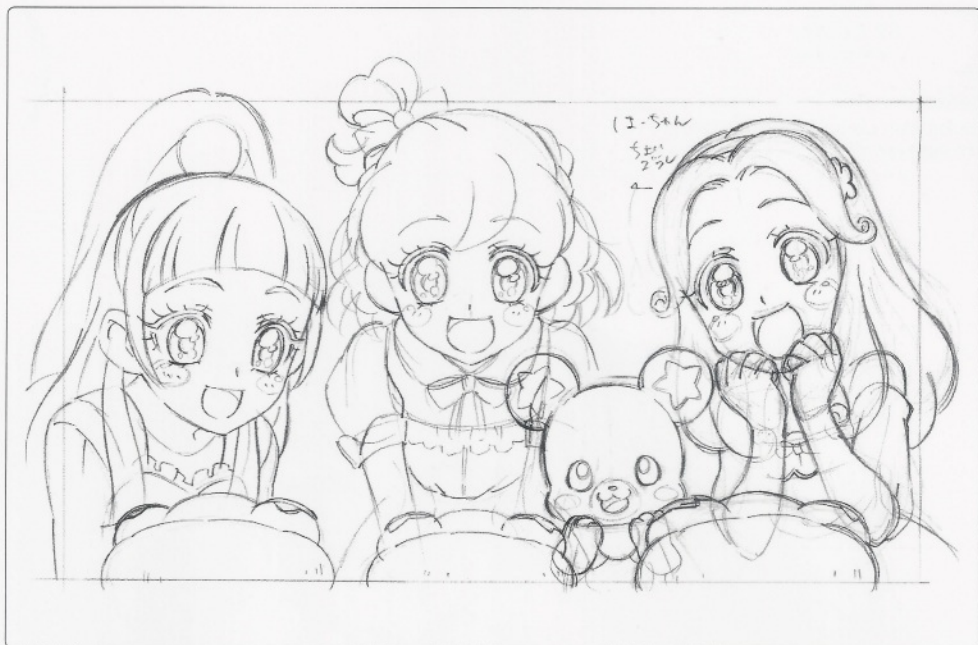
中谷が総作画監督を務めた本作は『キラキラ☆プリキュアアラモード』『魔法つかいプリキュア！』『Go！プリンセスプリキュア』のプリキュアたちが共演。「桜が原」からやって来たという謎の少女・サクラをめぐって、物語が展開する。

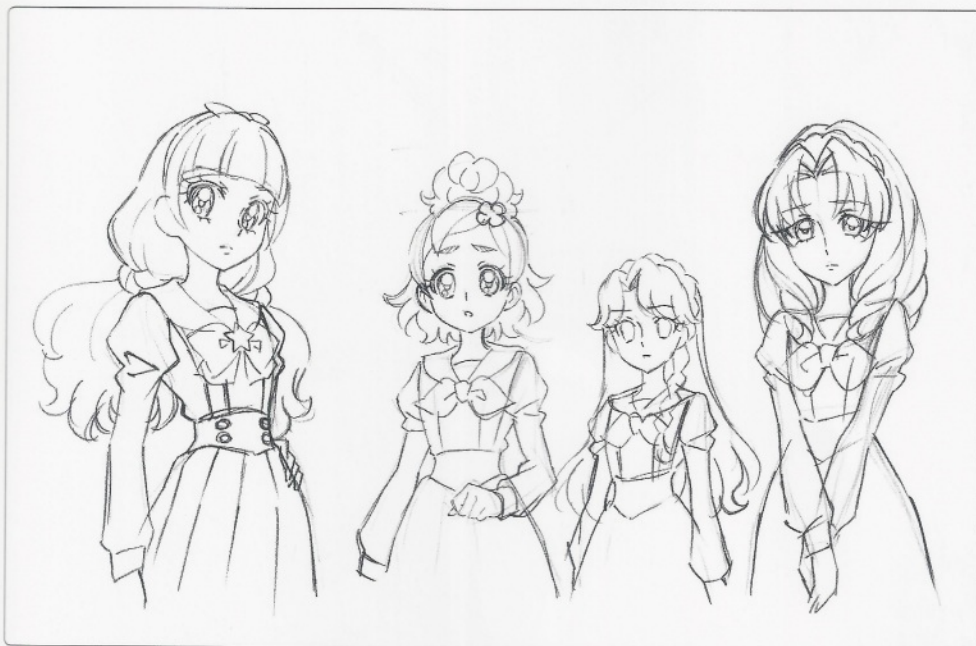
S7 Cut48
レイアウト修正

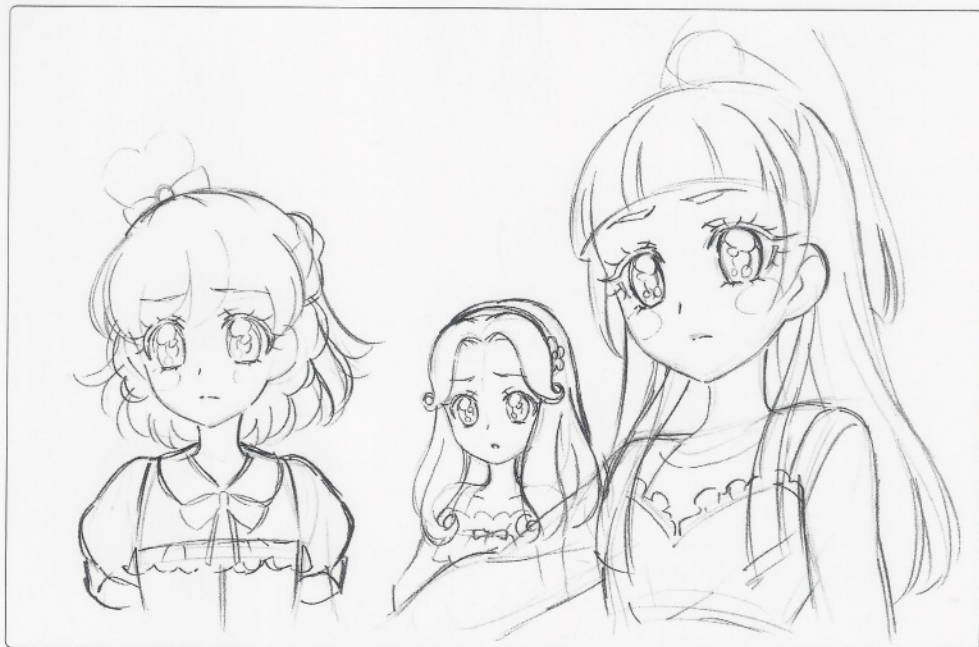
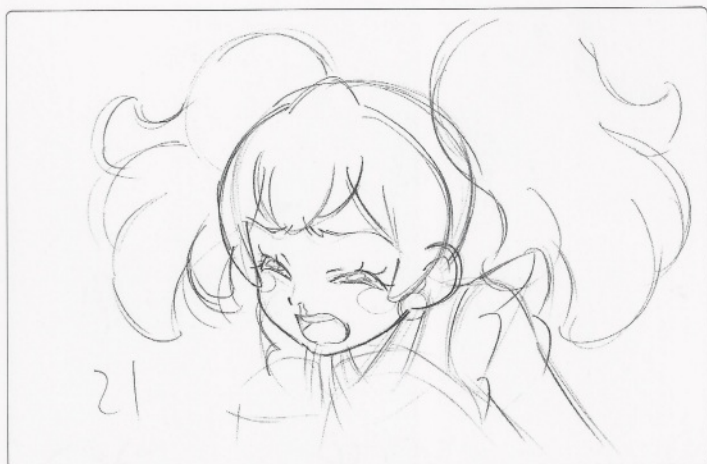
劇場版のオリジナルキャラクターであるサクラ。鴉天狗にさらわれてしまったという、友人の狐の女の子・シズクを捜すため、プリキュアたちに助けを求める。

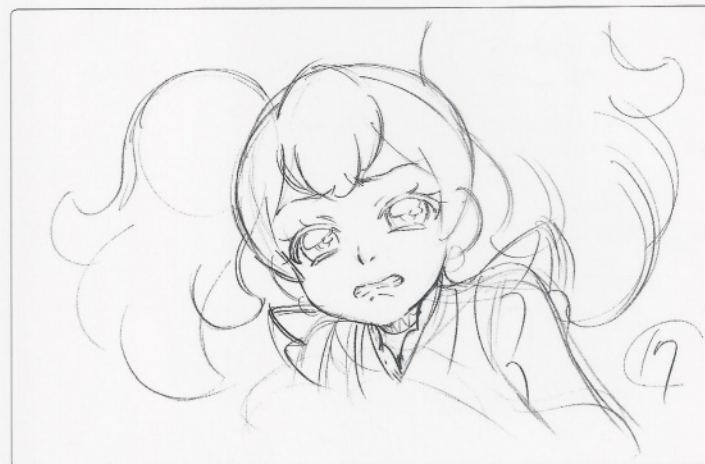
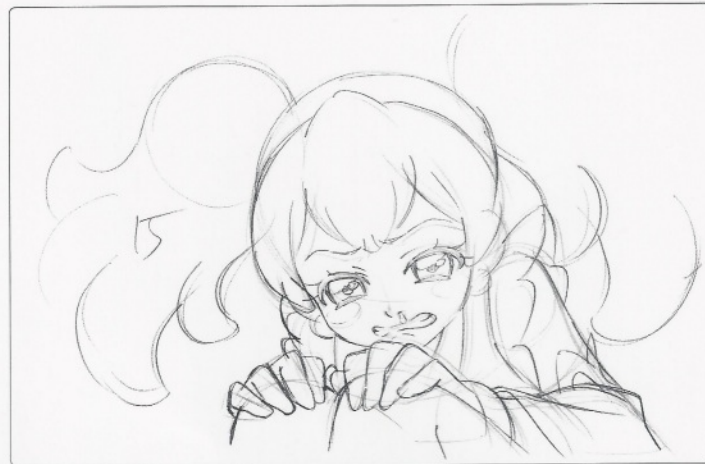
S10 Cut40-42・47
レイアウト修正

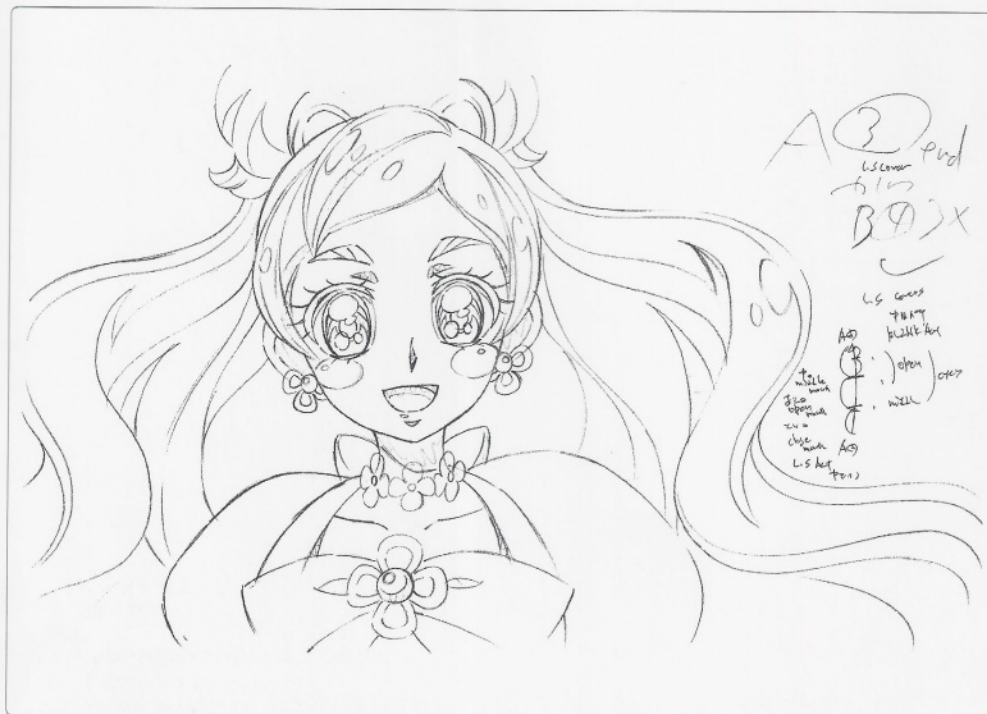
襲ってきた赤狗を撃退した一同。サクラから何が起こっているのか、事情を聞くキュアホイップとマカロン、ジェラートとショコラたちのリアクション。

S27 Cut6
レイアウト修正

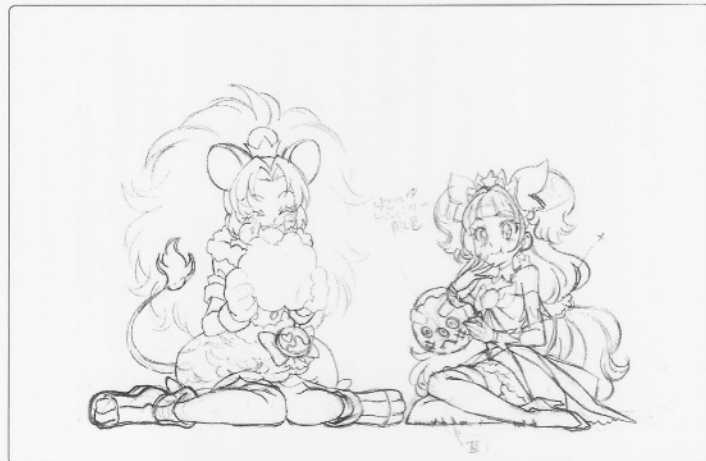
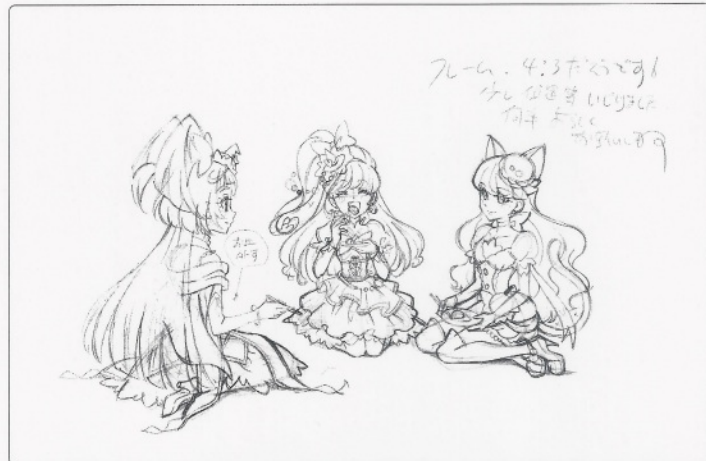
鴉天狗に洗脳されたシズク(五月雨)の攻撃をなんとかかわし、ホッとひと息つく一同。おいしそうなお菓子を前にして、思わず笑顔を浮かべるみらいとリコ、はーちゃんとモフルン。

S30 Cut8
レイアウト修正

シズクとの大切な思い出を語るサクラ。もう一度、シズクと会いたいと訴える彼女を、じっと見守る『Go!プリンセスプリキュア』の4人。

S30 Cut9
レイアウト修正

同じく、サクラの訴えに耳を傾ける『魔法つかいプリキュア!』の3人。

S30 Cut10
レイアウト修正

シズクとの楽しかった記憶を思い出し、ついに涙が溢れ出るサクラ。顔がくしゃくしゃに崩れるほどに涙を流す、その表情の表現力に圧倒される。

S34 Cut4
原画

いざ決戦の地へと赴くプリキュアたち。どこまでも続く鳥居の風景に、思わず「きれい」と声を上げるキュアミラクル。

S34 Cut16
原画

どんなにつらいときも、仲間を信じて希望を捨てない。「そうすれば絶対、前に進めるから」。そう言って、サクラの手を取るキュアフローラ。柔らかな笑顔が印象的。

エンディング
レイアウト修正

事件が解決し、満開の桜の下でお花見をするプリキュアたち。キュアミラクル&マジカルとキュアマカロンの3ショットなど、劇場版ならではの豪華な組み合わせが楽しい。

Nakatani Yukiko

TOEI ANIMATION
PRECURE WORKS
INTERVIEW

中谷友紀子インタビュー

――まずは、アニメーターになるまでについてお伺いしたいのですが、子供の頃に好きだったマンガやアニメというと、何になるのでしょうか？

中谷　日曜日の朝に放送していたアニメの印象が強いですね。それこそ『ママレード・ボーイ』『花より男子』、あとは『夢のクレヨン王国』とか。夕方であれば『セーラームーン』ですね。そうやって振り返ると、小さい頃は東映アニメーションの作品が好きでした。マンガも、子供の頃はわりと少女マンガが中心だったのですが、少し大きくなると「週刊少年ジャンプ」だったり、少年マンガ誌を読むようになって。当時、連載していたのは『スラムダンク』『封神演義』、あとは『ONE PIECE』とか。「ジャンプ」掲載のマンガとか、原作のアニメをたくさん観ていた記憶があります。ちゃんとは覚えていないのですが、最初に買った単行本はもしかしたら『地獄先生ぬ～べ～』かもしれないです。

――もともと絵を描くのはお好きだったんですか？

中谷　好きでしたね。学校の机とかノートとか、つねに落書きをしていました。しかも、描いていたのはマンガじゃなくて、アニメのキャラクターだったんです。当時、一番ハマったのは『機動戦艦ナデシコ』ですね。KADOKAWAのアニメもすごく好きで、『スレイヤーズ』とか『魔術士オーフェン』を観ていました。

――そういうマンガやアニメの情報交換をする友達はいたのでしょうか？

中谷　いなかったですね。描いても、あまり友達に見せたりもしませんでした。基本的にはコソコソ隠れながらやっていたところはあります。ただ、小学校の高学年のときに、自分のホームページを作って、そこに絵を描いてアップしたりしていたんですよ。

――中谷さんが小学校高学年というと、2000年くらいのことですよね。

中谷　父がパソコンをいじるのが好きで、家にひと通り揃っていたんです。たぶんマウスで絵を描いて、ウェブに上げていたんだと思いますけど、あまりにも昔すぎて、よく覚えていないんです（笑）。テスト勉強もせずにパソコンで絵を描いていて、よく怒られました。

――絵で影響を受けた人というと、誰でしょうか？

中谷　多田由美さんです。中学生のときにCGのハウツー本を読んでいたら、多田さんの絵が載っていて、衝撃を受けました。写実的といえば写実的なんですけど、それまで見たことがないイラストで。自分がやっているものとは全然毛色が違うのですが（笑）、見ているぶんには一番好きですね、すごく情緒があって……。その後、高校に進学するタイミングで、東京に出てきてひとり暮らしを始めるんです。恵比寿にあるファッション系の専門学校と、高卒の認定が取れる通信学校、ふたつの学校に同時に通っていました。

――ファッション系の学校ということは、やはり絵やデザインの仕事がしたかった？

中谷　今思うと、勉強したくなかっただけなのかもしれないです（笑）。とにかく当時は「好きなことしかやりたくない」という気持ちだったんです。あと、その頃からアニメをよく観るようになって――一番大きな衝撃を受けたのが、DVDをレンタルして観た沖浦啓之監督の『人狼 JIN-ROH』ですね。「アニメでこんなことができるんだ！」って、すごく驚きました。

――中谷さんの絵と『人狼』は、なかなか結びつかないです（笑）。そこから高校を卒業をしてすぐに、スタジオガッツに入社したわけですね。

中谷　とはいえ、真剣に「アニメーターになろう」と思っていたわけじゃなくて、パソコンでアニメ会社を検索して、最初にヒットしたところがガッツだったんです（笑）。ちょうどガッツは『ケロロ軍曹』や『最遊記』をやっていた頃なのですが、どんな作品を作っているのかさえ調べずに（笑）、とりあえず募集しているから、応募してみよう、と。

――ホームページで募集していたんですね。それで、入社してすぐに、アニメーターとして働き始めて。

中谷　多少は動画もやりましたけど、もともとガッツは動画の下請けをやっていなかったので、自然と二原（第二原画）に移行して。専門学校で多少は勉強したとはいえ、所詮は専門学校レベルでしたし、アニメがどうやってできているのか、まったく知らない状態で仕事を始めたので、最初は苦労しました。入社してすぐくらいのタイミングで、カッティング（編集）とかダビング（最終的に音と絵を合わせる作業）、あとは色指定の現場に連れていってもらったのですが、そこで初めて知ることばかりでしたね。

――当時、一番驚いたことと言うと？

中谷　動画って、本当に1枚1枚、全部手で描いているんだ、ということです。何枚も連続して同じものを、形を崩さずに描くのは本当に大変で。最初の頃は、なかなか同じ大きさにならずに、苦労しました。

――最初に原画を担当した作品は？

中谷　東映アニメーションで作っていた『貧乏姉妹物語』です。総作画監督が上野ケンさんだったのですが、作品の内容的にも日常をベースにしていて――普通のアパートに住んでいる姉妹の話だったので、世界観が現実と地続きなんです。なので、レイアウトがとにかく難しかったですね。ガッツの社内に演出がいたのですが、レイアウトのいろはについては、『貧乏姉妹物語』でしごかれました。歩かせることひとつとっても、こんなに難しいんだ、と。ただキャラクターの絵が描けるだけでは、まったく通用しないというか、それを立体的に動かせてこそ、アニメーターなんだなと思わされました。あと、当時は『ケロロ軍曹』が終わったら、次に深夜の美少女アニメをやって、その次は『ONE PIECE』のような少年マンガ原作モノをやって……と、互い違いに描くような感じで。とはいえ、ずっと同じ絵を描くよりも、むしろ描き分けるのは楽しかったですね。どちらかと言えば絵柄を合わせるのは得意で、だからこそ作画監督の道に進んだんだろうなと思います。

――原画と作画監督では、どこが一番、仕事として大きく違うと思いますか？

中谷　原画さんが基礎工事から全部やるとすれば、作画監督は地ならしをするというか……。原画さん

自分が素直に「可愛い」と思うものを出そうと思っていました

から、いろんな形で上がってくるものに対して、平らにして統一するのが、作画監督の仕事だと思います。劇場作品の場合はまた、ちょっと次元が違う仕事になってくると思うのですが、私がやってきたようなテレビシリーズの場合は、そうでしたね。キャラクターを似せるのは得意だったので、自然と作画監督の仕事ばかりになっていった感じはあります。

――アニメーターをやっていて、最初に手応えを感じた作品というと何になりますか？

中谷　やっぱり『ONE PIECE』ですね。長い期間、やっていたので。2007年くらいからローテーションに入るようになって、そこから「作画監督をやってみないか」という流れになったんです。その頃は、出向という形で東映アニメーションに机を借りて、スタジオガッツが請けている話数だけじゃなくて、東映アニメーションの話数にも参加していました。そのとき隣の机で仕事をしていたのが、アニメーターの舘直樹さんだったんです。舘さんはエフェクトが得意な方で、線の少ない、情報を極力抑えた絵で動かすんです。これまで見たことのない絵だったので、「こんな描き方があるんだな」と、いろいろと勉強させてもらいました。

――影響を受けていることも多い？

中谷　舘さんは描くキャラクターも独特で、絵柄は全然似ていないのですが、動かし方だったり、そういう部分では影響を受けていると思いますね。あと、そこで舘さん以外にも、いろんなアニメーターさんの仕事を直接見る機会が増えたのも、自分にとっては大きかったです。ガッツ以外の、外の世界が広がった感じがありました。

――『ONE PIECE』には、そこから『Go！プリンセスプリキュア（以下Goプリ）』の作業が始まる2014年頃まで、足かけ8年ほど、継続して参加していますね。

中谷　もともと原作が好きで、アニメもいち視聴者として観ていたんです。今思うと『ONE PIECE』は、やることの幅が広くて大変ではあるのですが、いろいろとチャレンジできる作品だったな、と思います。原作者の尾田（栄一郎）先生もすごく寛容な方だったので、好きにやることができて。珍しい作品だと思います。

――なるほど。

中谷　あと個人的にもリアル寄りのものよりも、ちょっと崩した、デフォルメが効いた絵の方が好きなんです。そういう意味でも、作品と合っていたのかなと思いますね。しかも、その頃に一度『Yes！プリキュア5GoGo！』のおもちゃのCMの原画を頼まれて。そこで演出をされていたのが、田中裕太さんだったんです。そこが初対面だったのですが、まさか数年後に一緒に『プリキュア』をやることになるとは、夢にも思っていませんでした（笑）。

――いよいよ『Goプリ』の話題に入ろうと思うのですが、中谷さんは『Goプリ』で初めて、プリキュアシリーズに参加していますよね。どういう経緯で、キャラクターデザインを担当することになったのでしょうか？

中谷　実は『ドキドキ！プリキュア』のときに一度、柴田（宏明）プロデューサーから声をかけていただいて、キャラクターコンペを受けているんです。柴田さんは当時、『ONE PIECE』のプロデューサーだったこともあって、その繋がりで声をかけてもらったのですが、そのときは落ちて……。何をどう描いていいのかわからずに、ぼやっとしたものを描いちゃったんです。なので、もう一度『Goプリ』のコンペに声をかけてもらったときには、絶対に取りにいくつもりで。

――かなり気合いが入っていたわけですね。

中谷　たぶん3日くらいで描いて、提出したんじゃなかったかな。早ければ、その分、印象に残るだろう、と。あとはとにかく、自分が素直に「可愛い」と思うものを出そうと思っていました。そのときは、キュアフローラとキュアマーメイドのふたりが指定されていて、モチーフも「花」と「海」で。特に調べ物もせずに、思いつくだけのアイデアを入れ込んで、提出した記憶があります。

――ということは、キュアトゥインクルはあとから追加されたキャラだったんですね。そのとき個人的にやりたかった、デザイン的なポイントというと？

中谷　メッシュとグラデーションは「絶対にやりたい」と思っていました。金色の髪にピンク色のメッシュは、絶対にやろうと。コンペの段階で、かなり具体的な案を出していたので、それが結構、大きかったのかもしれないなと思います。

――当時はまだ、髪のグラデーションは珍しい表現だったのでしょうか。

中谷　いや、他の作品では結構、よくある表現でした。ただ、東映アニメーションの作品ではあまり見ない感じでしたね。実際に制作がスタートする段階では、グラデーションの処理をどうするか、撮影さんのところまで行って相談をしたり、いろいろと試行錯誤して。最終的には、仕上げの段階ではピンクと金色にパキッと分けて塗っておいて、撮影で境界線をぼかすというやり方をしています。

――他のシリーズ作品と、デザイン面で被らないように、どれくらい意識していたのでしょうか？

中谷　うーん、被ってしまうのは、しょうがないですよね。最初の頃は「袖の形がキュアブロッサムと似てるよな」とか、気にしていましたが（笑）。そんな細かいところは、視聴者の方はたぶん誰も気にしないと思いますが、描くほうは気になっちゃうんですよね。ただ、髪のグラデーションとメッシュで、新しい感じが出せるんじゃないかな、と。

――こうして見ると、キャラクターの頭身も少し高めになっていますよね。

中谷　そうですね。ラフスケッチのときは稲上（晃）さんが描かれたプリキュアを意識していたので、子供体型になっているんです。ただ実際にデザインを担当することが決まった段階で、田中さんとプロデューサーの柴田さんから「もっと大人っぽくしてほしい」というオーダーがあったので、そこでグッと頭身を高くして。あと、柴田さんからは「髪の毛の量を多くし

自分がいいと思うものを、存分に画面に出せた。そういう達成感があります

てくれ」と言われました。髪の毛が豪華な方が、女の子から好まれるから、と。

――ちょっと少女マンガのような雰囲気もありますよね。手首と足首が細くて、華奢な印象で、腰もやや細くて。

中谷　そこは、ちょっと『ONE PIECE』に引っ張られたのかもしれないですね。改めて振り返ると、少し頭身を上げすぎたなと思います(笑)。

――本編作業がスタートしてからは、総作画監督としてもお仕事をしていますが、どういう形で作業を進めたのでしょうか?

中谷　これまでのシリーズの通例として、最初のローテーション(約13週分)はがっちりチェックをして、そのあとは各話の作画監督さんにお任せするという話だったんです。でも重要なポイントについてはシリーズの最後まで、ちょこちょことチェックしていましたね。ただ基本的にチェックをしていたのは、ドラマ的に重要になる場面の表情。あと、作画監督さんの絵をできるだけ活かしたかったのもあって、最初のローテーション以降は、それほど修正を入れていないと思います。

――実際に本編作業が始まってみて、大変だったところはどこでしょうか?

中谷　いろんなアニメーターさんが描かれているのを見ていると、「もっとパーツを減らせばよかったな」と思いました(笑)。特にマーメイドは線が細かいところが多くて、みなさんに迷惑をおかけしたなぁ、と。あと、変身前と変身後で、キャラクターの印象が変わらないように、というのは意識しました。ガラッと変わってしまうと、誰が誰なのかわからなくなってしまうので、髪型を残すように、というのは考えていましたね。

――シリーズディレクターの田中さんは、どんなところにこだわっていたのでしょうか?

中谷　基本的にはこちらに任せていただいたのですが……。ゆいちゃんのメガネに関しては、かなり細かく注文がありましたね(笑)。田中さんはメガネオタクみたいなところがあって、かなりあれこれ注文をつけてくるんです(笑)。脚本の段階では、こんなにゆいちゃんの出番があるとは思っていませんでした。シリーズが進むにつれて、どんどん重要な役になっていって。たぶん、監督はゆいちゃんのことが好きだったんじゃないかなと思います(笑)。

――当初、想像していたのと一番違っていたのは?

中谷　覚悟していたよりも作業量が多かったですね。総作画監督とキャラクターデザインを兼任した上で、自分が作画監督を担当する話数もあって……。他の方に版権イラストをお願いしてでも、本編作業をやりたかったというのはあるのですが、やはり大変でした。あと、先ほどのゆいちゃんの話もそうですが、クローズが最後の敵になるなんて、当初はまったく考えていなかったですからね。各エピソードごとに話を考えて、オチなんかも決めずに作っていくんだな、と。脚本を渡されて考えるなんてことも、これまではなかったですし、いろんなことが新鮮でしたね。

――では、やっていて面白かったところは?

中谷　主人公ありきの作品だったので、はるかの成長に寄り添っていく感じがありました。ノーブル学園に入学するところから、クローズとの最終決戦まで、1年を通してはるかの成長を描けたんだなと思うと、感慨深いものがあります。

――はるかの表情も、どんどんたくましくなっていったような印象があります。

中谷　そうですね。こちらも彼女がどんなふうになるのか、わからずに描いていたところがありましたし、どんどん凛々しくなっていったような気がします。主人公に関して、まったく嘘がなくて、ブレない。監督の田中さんとシリーズ構成の田中仁さん、あと神木(優)プロデューサーの情熱があったからこそだと思うのですが、そこはすごくよかったなと思います。

――シリーズの中で一番気に入っているエピソードというと、どれになりますか?

中谷　第39話、フローラが復活するエピソードですね。自分を見失って崩れかけていたところから、はるかが復活する。あとはトワが仲間になって、キュアスカーレットとして初めて登場する第22話も好きなエピソードです。田中さんが演出を担当されていたんですが、フローラとトワの演奏が重なって、メロディが作られるという。映像ならではの演出になっていて、「さすが、田中さん」と思わされました。粋でしたね。

――シリーズが終わって、しばらく間が空きましたが、振り返ってみて、どんな作品になりましたか?

中谷　遥か昔のことのように感じます(笑)。やっている間は、締切に追われ続けて、ひーひー言っていたのですが、ここまで好きにやらせてもらえたのは、すごくありがたいな、と。例えば、三銃士は自分の好きなモチーフで作らせてもらったキャラクターだし、特にシャットに関しては、自分のフェティッシュがすごく表れていると思うんです。オリジナルでここまでやらせてもらえる作品は、今ほとんど存在しないので、すごく楽しかった。やりたい放題、やらせてもらったなと思います。こんな作品は最初で最後だと思いますし、やりきったというほどすべてを手に入れられたわけじゃないのですが、これまでアニメーターをやってきて、「やりたい」と思っていたことはできたかな、と。自分がいいと思うものを、存分に画面に出せたという達成感はあります。

――では最後に。アニメーターとして仕事を始めて、10年以上になりますが、ここまで続けてこられた理由はどこにあると思いますか?

中谷　もちろん、絵が動くのが楽しいというのはありますが、一日中、机に張りついて絵を描けるかどうか。それが苦じゃなかったというところが大きいと思います。あと、自分の描いた絵がテレビで流れるのは、やっぱり嬉しいんですよ。世間の人に観てもらって、初めて自分の仕事が成立する。そこは大きい気がします。

S T A F F　C O M M E N T

T A L K　A B O U T　N A K A T A N I　Y U K I K O

T A N A K A　Y U T A
田中裕太

三重出身。2006年に東映アニメーションに入社。『Yes！プリキュア5』などで演出助手を務め『スイートプリキュア♪』で各話のコンテ・演出を担当。『Go！プリンセスプリキュア』が初めての監督作となる。『プリキュア』シリーズ以外の参加作品に『マジンボーン』『デジモンユニバース アプリモンスターズ』などがある。

中谷さんとの出会いは『Yes!プリキュア5GoGo!』のとき、キュアフルーレのCMの作画パートをやってもらったことが最初です。しかし、僕はそのことを完全に忘れていて、再会したあとに本人からそのことを聞いたのでした。正直、今でもそのときの記憶は曖昧です。

『Go!プリンセスプリキュア』のキャラクターデザインコンペの打ち合わせで顔を合わせたのが自分の中の初対面の記憶です。「若くて綺麗なお姉さんだな」という、なんとも見たままで失礼な第一印象でした。そして、そのときの記憶も今や曖昧です。というのも、当時は自分も初監督。心に全く余裕がなく、打ち合わせの説明だけで頭がいっぱいだったからです。

届いたラフデザインを見て心が躍り、昂りました。全く新しいプリキュアの物語。その幕が今、上がったのだ……。まだデザインが決定したわけでもないのにそう感じた瞬間でした。このときの興奮は今でも鮮明に覚えている記憶です。生まれたばかりのアーリーフローラの笑顔にときめきながら、ふと思いました。「これを描いた人はどんな人だっけ……?」　それが初めて中谷さんという存在を強く意識した瞬間だったと思います。

ファッショナブルで瑞々しい若さ溢れるセンス。その上に古き良き東映アニメ的な、良い意味で古風なエッセンスをテクニックで混ぜ込む。中谷さんの絵にはそんな特徴があり、それがプリンセスプリキュアに求められた世界観と見事にマッチしていました。その上で、そんな仕事を驚異的なスピードで、しかも大量に上げてくる。そんなパワフルさも中谷さんの特徴のひとつです。その仕事スピードは停滞していた番組立ち上げ時期のスケジュールを巻き上げ、結果、変身バンクや本編のクオリティアップに繋がりました。更にその仕事はデザインだけでなく、1年を通じて作画監督、総作画監督にと大活躍を見せてくれました。特に総作監としては、ほぼ全ての話数でどこかに手が入っています。自分が見てきた歴代シリーズの中においても、ここまで総作監の手が満遍なく入っているシリーズはかなり異例です。準備期間を含めて約1年半。相当の仕事量をこなしていたはずですが、しかしあくまで本人はいつも笑顔で自然体。その姿はまさしく、『強く優しく美しく』を体現していました。

とてもキャラデザが初めてとは思えない……こんな人が今までどこで埋もれていたんだと当時は驚きました。そんな隠れていた才能が『Go!プリンセスプリキュア』という作品で花開いたということに、何か運命めいたものを感じずにはいられません。そして、そこに監督という立場で関わることができた僕は本当に幸せでした。あれから早くも数年の時が経ち、中谷さんはお母さんになりました。これまでにない体験を経た今、その手が描く線は艶と深みを増して更に魅力的になっていることと思います。

そろそろ、また中谷さんの生み出すキャラクターを見てみたいと思う最近です。また、何か楽しい仕事を一緒にしたいですね。

K A M I N O K I　Y U U
神木 優

2011年に東映アニメーションに入社。『スイートプリキュア♪』『スマイルプリキュア!』などでアシスタントプロデューサーを務めたのち、『美少女戦士セーラームーンCrystal』で初めてプロデューサーに就任。『Go！プリンセスプリキュア』では、柴田宏明とともにプロデューサーを務める。

黒髪のロングストレート。耳には連なったピアス。中谷さんの美しい姿に圧倒されたのもつかの間、彼女が描いた初めての「キュアフローラ」に衝撃を受けたことを今でもはっきりと覚えています。見た人みんなを笑顔にしてしまうんじゃないかというくらいに「可愛さ」がぎゅうぎゅうに詰まった女の子の姿に胸が高鳴りました。当時私は『Go!プリンセスプリキュア』の企画中でして、「どのような作品にすべきか、これで本当に良いのか」といった不安が尽きない日々を過ごしていたのですが、それがきれいに晴れて、明確な方向性と志を見出していただきました。

中谷さんには沢山のキャラクターをデザインしていただきましたが、印象的だったのはデザインに対するストイックな姿勢です。中谷さんはキャラクターごとにシルエットを描きわけるだけでなく、各キャラクターのモチーフまでもをシルエット化するというハードルを自らに課していました。キュアフローラのお花のシルエットをしたドレスの裾、キュアマーメイドのマーメイドテール、キュアトゥインクルのスカートは上から見るとそのまんまお星さまの形ですし、キュアスカーレットの袖やスカートのフリルは炎のようになびきます。そのため、中谷さんのプリキュアは静止画はもちろん、映像においてその魅力が倍増するんですよね。『Go!プリンセスプリキュア』が皆さま愛されていたのも、中谷さんの気遣いのひとつひとつが映像を通して伝わったからだと思います。

『Go!プリンセスプリキュア』が終わる直前、中谷さんに言われたことがあります。「庶民がプリンセスになるというストーリーなのに、主人公のはるかは最後までずっと変わらずはるかだったね」と。「自分はそんなはるかが大好きなんだ」と、中谷さんが笑顔で話してくださいました。キャラクターを真摯に愛し描き続けてきた中谷さんがいたからこそ、スタッフが力強く結びつき、この主人公が存在している。……そう言い返そうとしましたが、彼女の屈託のない姿を前に感極まってしまい上手く伝えられなかったことを記憶しています。

中谷さんは私にとって同志でもありますが、キュアフローラに出会ったあの日から、私もずっと彼女のファンのひとりです。そんな中谷さんの作品がこれからも多くの人のもとに届きますように……!

TANAKA JIN
田中 仁

『ONE PIECE』や『ドキドキ！プリキュア』『ハピネスチャージプリキュア！』の脚本を務め、2014年『東京喰種トーキョーグール』でシリーズ構成補佐を担当。『Go！プリキュア』では、シリーズ構成と脚本を担当した。東映アニメーションを経て、現在フリーで活躍している。

まずは『中谷友紀子　東映アニメーションプリキュアワークス』の刊行おめでとうございます！

中谷さんとはプリキュア以前からご縁がありまして、もともと『ONE PIECE』のアニメで中谷さんが作画監督、自分がシナリオをやっていました。物語的にはボア・ハンコックという美女が登場するあたりで、中谷さんの描くハンコックは本当に「絶世の美女」だったんです。だから、すぐにテロップでお名前を憶えて、以降も同じ話数でご一緒させていただいたのを見るたびに、「今日も中谷さんだ！　やったぜ！」と喜んでいた記憶があります。なので、自分の初構成作品となった『Go！プリンセスプリキュア』のキャラクターデザインが中谷さんに決まったとき、運命的なものを感じるのと同時に「この作品は素晴らしいものになる」という確信がより強くなりました。シナリオライターは監督やプロデューサー以外のスタッフとお会いする機会がほとんどないのですが、中谷さんのことは前述した経緯で勝手に同志と思っていたので……。実際はどうだったのかな？　同志……ですよね？　中谷さん？

自分は文字書きなので絵に関して技術的なことはわかりませんが、中谷さんの描くはるかたちは、作品の目指す方向と一緒でキラキラと輝いていました。はるかの髪のクシャッとした感じとか……あとキャラ全員の瞳が美しいだけじゃなくて、それぞれの性格を的確に表しているんですよね。当時プリキュア3年目の自分から見ても女性の心を鷲掴みにできるセンスがほとばしっていましたし、それは『ONE PIECE』のときから感じていたものと同じでした。その後、初めてちゃんとお会いした中谷さんの印象も「センスの塊！」という感じで、中谷さんだからはるか達が描けたんだなと改めて思いました。

『ゴープリ』は初のオリジナル作品のメインとなった中谷さん、田中裕太さん、自分と全てのスタッフが同じ方向、同じゴールを目指し、それを高いレベルで最後まで貫き通せた本当に稀有な作品です。その要であるビジュアルの部分をリードし続けた中谷さんには、心からの敬意を抱いております。そんな中谷さんのお仕事が、こうして形になることはとても素晴らしいことです。なので、僕も買います！　そしてまた近い将来、『中谷友紀子　東映アニメーションプリキュアワークス2』が出ることも期待しています！

MIYAMOTO HIROSHI
宮本浩史

スクウェア・エニックス、Production I.Gを経て、東映アニメーションに入社。『Go！プリンセスプリキュア』では後期エンディングのディレクターを務め、『映画 Go！プリンセスプリキュア Go！Go!!豪華3本立て!!! プリキュアとレフィのワンダーナイト！』で監督・キャラクターデザイン・絵コンテ・キャラクタースーパーバイザーを担当した。

私が初めて中谷さんの絵を見たのは、『Go！プリンセスプリキュア』のCGスタッフとしてデザイン画を見せてもらったときでした。そのときはまだラフと仮色の状態でしたが、ケレン味のあるシルエット、ラフからもにじみ出る気品、何よりキャラクターがそこで息をしているかのような圧倒的な存在感に頭をバットで殴られたような衝撃を覚えました。

自分は普段3DCGでアニメーションを作っている人間ですが、徹底して「人間を描けているか」を追求しています。そんな私が「ひとつの到達点たるアニメーションキャラクタを見た」と運命を感じたのがそのときでした。

残念ながら『Go！プリンセスプリキュア』がスタートした時点では別作品の監督をしていましたので、そのときはCGアドバイザー程度の関わり方しかできませんでした。しかし、その後『Go！プリンセスプリキュア』の映画で中編を監督させてもらうことができ、中谷さんの絵をどれだけ立体に「翻訳」できるかという挑戦をするチャンスに恵まれました。そのときはモデリングチェックでアドバイスをもらうくらいの関わり方でしたが、確固たる芯を持ってキャラクターと向き合われている方なんだと強く感じたのを覚えています。

映画が終わったあとも自分なりに中谷さんの絵を模写してみたり、中谷さんの絵柄に似せてオリジナルキャラを描いてみたりと、中谷さんの絵から何かを学ぼうと必死に研究を続けていました。その後しばらくして『映画プリキュアドリームスターズ！』の監督をさせてもらうことが決まり、ダメ元で「中谷さんとやりたい」と希望を出したところ、それが通って本当に本当にうれしかったのを今でも覚えています。

そんな数年越しの想いが叶った大切な作品が『映画プリキュアドリームスターズ！』だったのですが、制作途中こんなことがありました。あるシーンのレイアウトチェックをしている際、演出の佐藤さんが「少し色っぽすぎて違和感がある」と話していて、自分と佐藤さんであーでもないこうでもないと議論をしていると、隣に座っていた中谷さんが「私の方で少し手を入れてみます」と言って下さいました。中谷さんの修正後の絵を見比べると、「健全ながら生き生きとした空気」にガラッと変わったのです。

中谷さんの絵はとても華がありキャッチーですが、それに加えて「生命力のあるお芝居」を描く力があるからこそ、さらにキャラクターの魅力に惹きこまれるのだと思います。

まだまだ発展途中の3DCGですが、いつかまた中谷さんの絵をCGで作らせてもらうのが私の夢です！

Nakatani Yukiko TOEI ANIMATION PRECURE WORKS

カラーイラスト初出一覧

- PAGE 004 番宣ポスター
- PAGE 005 Go!プリンセスプリキュア オフィシャル コンプリートブック　学研プラス
- PAGE 006 スチール
- PAGE 006 スチール
- PAGE 007 スチール
- PAGE 007 スチール
- PAGE 008 DVD vol.1　マーベラス
- PAGE 009 DVD vol.9　マーベラス
- PAGE 010 DVD vol.10　マーベラス
- PAGE 011 DVD vol.11　マーベラス
- PAGE 012 DVD vol.12　マーベラス
- PAGE 013 DVD vol.13　マーベラス
- PAGE 014 DVD vol.14　マーベラス
- PAGE 015 DVD vol.15　マーベラス
- PAGE 016 DVD vol.16　マーベラス
- PAGE 017 本編50話 エンドカード
- PAGE 017 Blu-ray購入者特典用色紙　マーベラス
- PAGE 018 Blu-ray　vol.1　マーベラス
- PAGE 018 Blu-ray　vol.2　マーベラス
- PAGE 019 Blu-ray　vol.3　マーベラス
- PAGE 019 Blu-ray　vol.4　マーベラス
- PAGE 020 玩具用イラスト　バンダイ
- PAGE 021 玩具用イラスト　バンダイ
- PAGE 022 タペストリー用イラスト　エンスカイ
- PAGE 022・023 玩具用イラスト　バンダイ
- PAGE 024 カードダス用イラスト　バンダイ
- PAGE 025 『映画プリキュアドリームスターズ!』エンドカード
- PAGE 025 『映画プリキュアドリームスターズ!』エンドカード
- PAGE 026 本書用描き下ろし色紙

中谷友紀子　東映アニメーションプリキュアワークス
2018年9月5日　初版発行

画 ―――――――― 中谷友紀子

監修 ―――――――― 東映アニメーション株式会社

カバーイラスト ―――― 中谷友紀子
仕上げ ―――――――― 東映アニメーション株式会社

構成・執筆 ―――――― 宮 昌太朗

装丁・本文デザイン ―― 宮下裕一 [imagecabinet]

編集 ―――――――― 前田絵莉香
編集協力 ―――――― 伊東 佑
岡部 充宏

協力 ―――――――― 株式会社エンスカイ
株式会社学研パブリッシング
株式会社ハピネット
株式会社バンダイ
株式会社マーベラス
東映アニメーション株式会社
東映ビデオ株式会社
東映株式会社

Special Thanks ―――― 神木 優
田中 仁
田中裕太
宮本浩史
荒尾哲也

発行人　原田 修

編集人　串田 誠

発行所　株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿2-5-10　成信ビル8F
編集部：03-5312-6132
販売部：03-5312-6150

発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）

印刷・製本　大日本印刷株式会社

●本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
●乱丁・落丁は一迅社販売部にてお取り替えいたします。
●定価はカバーに表示してあります。
●本書のスキャン・コピー・デジタル化などの無断複製は、著作権法上の例外を除き禁じられています。
本書を代行業者などの第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、個人や家庭内の利用に限るものであっても認められておりません。

Printed in JAPAN
ISBN 978-4-7580-1620-9

©ABC-A・東映アニメーション
©2017 映画プリキュアドリームスターズ！製作委員会

©一迅社

中谷友紀子【なかたにゆきこ】

1986年10月30日生まれ。愛知県出身。高校を卒業後、スタジオガッツに所属。2006年に『貧乏姉妹物語』で原画を担当したあと、2008年よりアニメ『ONE PIECE』にて初作画監督を務める。『ヤッターマン』や『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』『ロウきゅーぶ！SS』などに関わり、2015年に『Go!プリンセスプリキュア』で初めてキャラクターデザインを務める。その後も『映画プリキュアドリームスターズ！』ではオリジナルキャラクターデザインと総作画監督を担当し、現在も『名探偵コナン』や『ベイブレードバースト』『ヘボット！』など数多くの作品に作画監督として参加している。

P R E S E N T

中谷友紀子
描き下ろし色紙

本書アンケートハガキに回答していただいた方の中から抽選で1名様に、P.26に掲載されている「発売記念描き下ろし色紙」をプレゼントいたします。なお、読者プレゼントは、第三者への譲渡、譲渡申し出、オークション出品等を固く禁止させていただきます。これに違反した場合は、当選を取り消し、賞品の返還ないし価格賠償をお願いいたします。締切は2019年1月末日当日消印有効。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。